+2 CD-Rom • dont 1 produit complet et exclusif : E3 Interactif

Un mois gra... en connexions illim... à Infonie et Internet et en... un CD-Rom Infogrames à c... à la première connexion ! (P. ...

GÉNÉRATION 4

GEN4 ERATION

Le meilleur de... C

N°102 - Septembre 1997 - 42 F

INCLUS



Le plan SOLUCE DUNGEO... KEEPER

DARK EARTH

Le retour de la grande aventure

Constructo...

La repris... de l'immobili... selon Acclai...

I-War

Le Wing Commander nouvelle génération

GAGNE...

10 Microso... sidewinder... Force Feedba...

(P. 67)

Lands of Lore 2

Les créateurs d'Alerte Rouge enfoncent le clou

Et aussi...

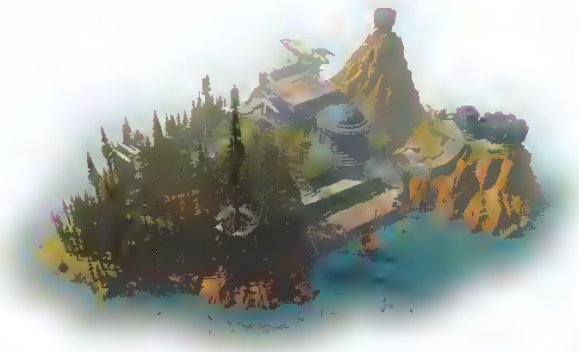
Batailles du Pacifiq...
Links 98
Resident Evil
Dark Colony
Démons et Manants

Canada : 8,75 $CAN • Suisse : 13 FS • DOM/TOM 65 FF •
Luxembourg : 290 FLUX • Portugal : 900 Pta Cont

L 9825 - 102 - 42,00 F

MYST®





PARTENAIRES OFFICIELS

Europe 2
LA HITS DU MEILLEUR DE LA MUSIQUE

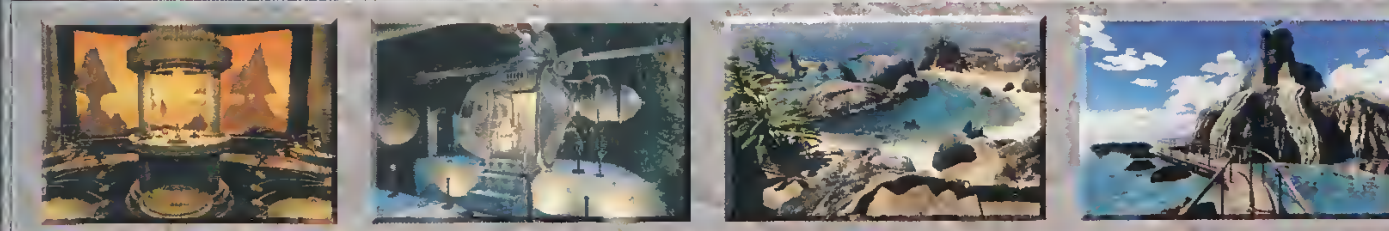
le nouvel Observateur

RIVEN

LA SUITE DE MYST



SORTIE AUTOMNE 97 SUR CD-ROM PC ET MAC.

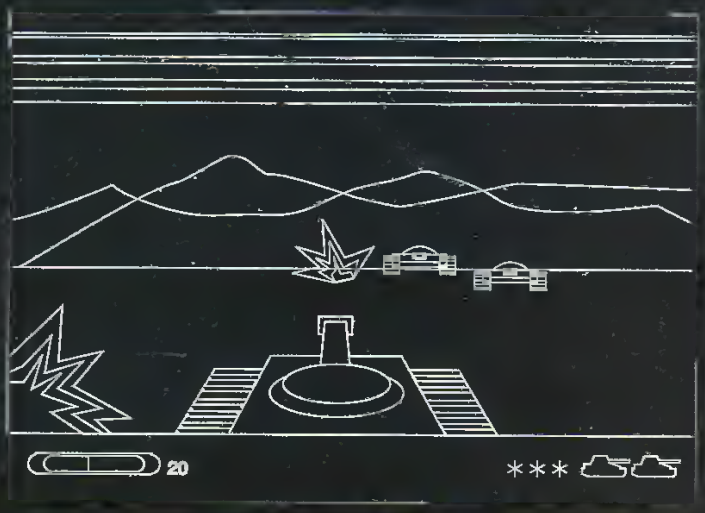


Développé par CYAN

Édité par REDORB

Copyright © 1997 Cyan, Inc. et ses concédants. Tous droits réservés. Myst et Riven sont des marques déposées de Cyan, Inc. Red Orb Entertainment est une division de Broderbund. Tous les autres noms de produits sont des marques déposées ou des propriétés de leurs détenteurs respectifs.

DISTRIBUÉ PAR UBI SOFT



Changez de dimension...

GT Interactive Software et Chaos Engine sont des marques déposées. Toutes les marques, leurs produits et services respectifs sont reconnus comme étant la propriété exclusive de leurs détenteurs.

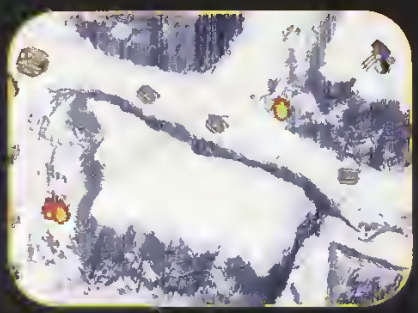
GT INTERACTIVE SOFTWARE FRANCE

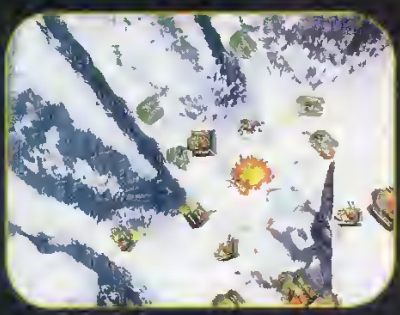
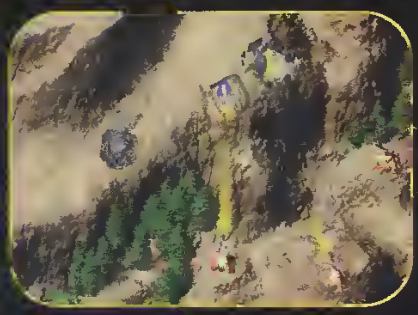
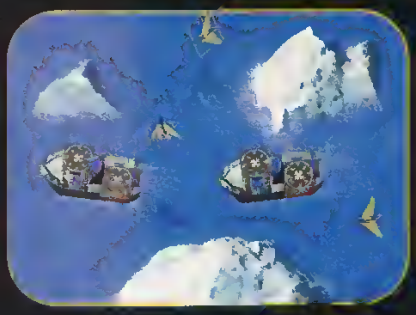
PC CD

3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*
Infos Astuces Cadeaux
http://www.gtinteractive.com

TOTAL ANNIHILATION

LE PREMIER JEU DE STRATÉGIE EN VRAIE 3D TEMPS RÉEL

- 150 UNITÉS DIFFÉRENTES
- 50 MISSIONS SUR TERRE/AIR/MER
- DES ARMES SECRÈTES
- JUSQU'À 10 JOUEURS EN RÉSEAU
- UN ARSENAL TECHNOLOGIQUE INCOMPARABLE

UNE STRATÉGIE SANS LIMITE !

Sommaire 102



Dark Earth

Le jeu d'aventure/action le plus attendu de cette année, en direct de Bordeaux et en page 130.

CD-Rom P. 10
Un CD pour les démos jouables, un autre consacré à l'E3 d'Atlanta.

Courrier P. 20
Les vacances n'ont pas altéré la verve de notre Teigneux.

News P. 28
En direct de l'E3 : Blade Runner, I-War, Worms 2, Total Annihilation, etc.

Hors-sujet P. 84
De quoi commencer la rentrée en culture et en potirons.

Multiplayer P. 88
Ultima Online enfin ! Ainsi que Dungeon Keeper, Interstate'76, etc.

Reportages P. 102
Interplay p. 102
Microsoft p. 116

Tests P. 126
Dark Earth p. 130
Constructor p. 138
Les Bouchers de Quetzacoatl p. 148
Resident Evil p. 156
Dark Colony p. 160
Links LS 1998 Edition p. 166
Blood Omen : Legacy of Kain p. 170
Batailles du Pacifique p. 174
Demons et Manants p. 178
F-16 Fighting Falcon p. 182
Sega Worldwide Soccer PC p. 186
608 (I) Hunter/Killer p. 188
Pete Sampras Tennis 97 p. 190
Warlords 3 p. 192
Theatre of Pain p. 194
Tone Rebellion p. 196
Trucks p. 198
Meat Puppet p. 200
Atomic Bomberman p. 202
Wipeout 2097 p. 204
Bedlam 2 p. 206
Machine Hunter p. 208

Test Hard P. 212



Jusqu'ici tout va bien...

...la MAXI Gamer 3D fx n'a pas fini de vous souffler !



Avec la MAXI Gamer 3D fx, vos jeux gagnent une fluidité maximale, une vitesse vertigineuse et atteignent un réalisme hallucinant. Cette carte accélératrice, dotée de 4 Mo de RAM, dope votre carte graphique et métamorphose votre PC en véritable borne d'arcade.

Sa technologie *3Dfx Interactive* vous apporte tous les derniers effets 3D indispensables à vos jeux : lissage, morphing, brouillard, translucidité, compression et animation de textures...

Et pour des sensations encore plus fortes,

cette carte livrée avec **pod** *le célèbre jeu futuriste d'Ubi Soft, vous propulse jusqu'à 60 images par seconde !*

Avec MAXI Gamer 3D fx, la course contre POD devient plus que jamais la course de la dernière chance !

1290 F TTC AVEC pod

1190 F TTC SANS pod

FRANCE : GUILLEMOT INTERNATIONAL - BP2 - 56204 LA GACILLY Cedex - http://www.guillemot.com
(Le constructeur) 02 99 08 81 71 - Tél. (revendeurs) 02 99 08 90 68 - Fax 02 99 08 94 27
SUISSE : ACTIVE SOFTWARE - Tél. 021 / 616 62 12 - Fax 021 / 616 53 17
BENELUX : GUILLEMOT INTERNATIONAL - Tél. 02 735 23 53 - Fax 02 735 31 89

Gi INTERNATIONAL

Offre valable jusqu'au 31 Mars 98 dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles. Prix publics généralement constatés.

NOM :
SOCIETE :
ADRESSE :
VILLE :
TEL :

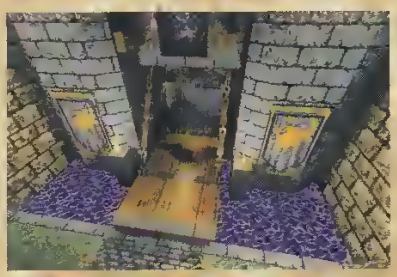
HEXEN II

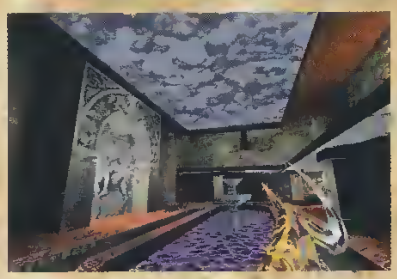
Faites votre prière...

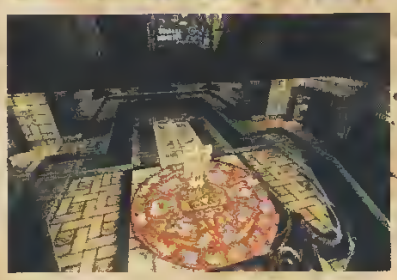




Le troisième Cavalier est sorti des ténèbres et menace l'humanité... Partez en croisade pour combattre Eidolon et tous ses Sbires. Affrontez la mort, la guerre et la famine...







Pénétrez dans des mondes somptueux entièrement réalisés en 3D. Préparez-vous à nager, courir, voler, et combattre avec plus de 36 armes différentes.

Frayez-vous un chemin parmi les profondeurs de 30 niveaux parsemés de monstres, dans un environnement réellement interactif.

Entrez dans la peau d'un Nécromancien, d'un Assassin, d'un Croisé ou d'un Paladin. Augmentez vos caractéristiques guerrières et vos pouvoirs magiques en accumulant des points d'expérience. Dénouez des énigmes complexes qui ne ralentiront pas l'action du jeu.

Affrontez vos ennemis grâce à un mode Multijoueur exceptionnel : jusqu'à 16 joueurs en réseau et sur Internet.

"Un croisement inédit entre un Diablo™ et un Quake™" **Génération 4**

"Attendez-vous à une véritable révolution dans le domaine des jeux d'action 3D." **PC TEAM**

"Hexen II est un véritable feu d'artifice. Jamais je n'avais vu d'aussi belles images sur PC." **Joystick**

HEXEN II



Plus beau qu'un shoot, plus excitant qu'un jeu de rôle et plus rapide qu'un jeu d'aventure....

DISPONIBLE EN SEPTEMBRE SUR PC !

Développé par RAVEN

Distribué par ACTIVISION

HOT LINE UBI SOFT
08 36 68 46 32
(2,23 Frs/mn)
http://www.ubisoft.fr

3615 Ubi Soft
Infos,Trucs et Astuces

Ubi Soft

le ed-rom

Encore deux CD-Roms surchargés ce mois-ci ! Le premier comptabilise 19 démos jouables et le second comporte tout ce que vous devez savoir sur l'E3. Bref, en deux CD-Roms, vous avez toute l'actualité du jeu PC. La rentrée sera moins pénible que prévue...

Bon ben, désolé, mais on change une fois de plus d'interface ! Déposez le premier CD-Rom Gen4 dans votre lecteur puis, après avoir sélectionné un affichage en 65 536 couleurs sous Windows 95 (parce que c'est plus beau), lancez **Gen4.exe** à la racine du CD-Rom... c'est parti ! Cliquez ensuite sur **Suite** et **Retour** pour vous déplacer entre les différentes rubriques du CD-Rom : patchs, démos, liste des éditeurs (adresses/sites Internet des développeurs et des distributeurs). Pour les patchs et démos, il vous suffit de cliquer par-ci, par-là pour lancer directement leur installation. Précision importante : quand un utilitaire vous manque (Video for Windows, Motion Pixels, etc), n'oubliez pas de l'installer à partir du menu correspondant, et cela avant toute autre chose.
Quant aux cinq démos de jeux fonctionnant sous Dos, placez-vous à la racine de votre lecteur CD-Rom et lancez l'exécutable **Go.bat**. Il suffit ensuite de taper le chiffre correspondant à la démo choisie pour qu'elle s'installe sur votre disque dur et/ou se lance immédiatement.
Dernier point, les vidéos présentent sur le second CD nécessitent impérativement l'installation de Motion Pixels pour fonctionner.





INFONIE
L'Internet + ...

Un mois gratuit en connexions illimitées à Infonie et Internet et, en cadeau, un CD-Rom Infogrames à choisir à la première connexion !
Infonie, l'Internet tout compris.
- Infonie, c'est l'accès à tout Internet... plus de 350 programmes multimédia exclusifs en français pour jouer, communiquer, s'informer et se simplifier la vie !
Des jeux en solo ou en réseau, des forums à la carte sur vos sujets preferés, des tchatches, des rendez-vous en ligne avec des animateurs d'Infonie, des programmes pour enfants avec Infokids, des services pratiques pour vous simplifier la vie, des actualités en direct...
Et, nouveau, la Tel'Infonie pour dialoguer en duplex avec les abonnés du monde entier pour le prix d'une communication locale et un programme réservé aux adultes "Après minuit" pour les amateurs de sensations chaudes...
- 5 adresses e-mail.
- 5 Mo d'hébergement gratuit pour créer vos pages web.
- Magazine mensuel des abonnés gratuit.
- Forfait sans surprise : 149 F par mois en forfait illimité, jamais d'heures supplementaires facturées.
- Votre premier mois gratuit, connexions illimitées.
- Assistance téléphonique gratuite 7 jours sur 7, de 9h à 21h.
- Tarification téléphonique locale où que vous soyez en France métropolitaine.
- Pas de frais d'inscription.
- Installation simple et rapide : insérez le CD-Rom, cliquez sur la barre des tâches, «Démarrer» puis «Exécuter». Tapez D :\Infonie\Setup.exe et suivez les instructions.
Si vous rencontrez un problème d'installation : 01 41 02 80 80.

Surfer sur le net, préparer un voyage, s'informer, rencontrer une belle brune et conquérir le monde...

Chacun trouve son chat sur INFONIE & Internet



Insérez le cédérom GEN4

1 mois de connexion gratuite* et illimitée à Infonie & Internet

et en plus recevez un cédérom** complet Infogrames gratuit.

NOUVEAU !

Avec TEL'INFONIE, dialoguez en duplex avec tous les abonnés pour le prix d'une communication locale. Pour en savoir plus, insérez votre cédérom.

Pour découvrir Infonie & Internet insérez le cédérom dans votre ordinateur, cliquez sur la barre des tâches "Démarrer", puis sur "Exécuter", tapez D:\Infonie\Setup.exe, suivez les instructions, vous êtes sur Infonie ! Vos coordonnées (adresse et n° de carte bancaire) seront demandées pour vous envoyer le kit complet Infonie avec tous les jeux.

Pour un problème d'installation, tél: 01 41 02 80 80, fax: 01 41 02 80 81 en précisant votre code (application code dans le dossier Infonie).

Infonie, l'Internet tout compris...

- 350 programmes multimédia exclusifs en français.
- 5 adresses e-mail.
- 5Mo d'hébergement gratuit pour créer votre page Web.
- magazine mensuel des abonnés gratuit.

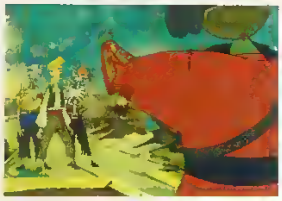
Vous avez perdu votre cédérom ? 3615 INFONIE (1,29 F/mn) www.infonie.com

INFONIE

L'Internet + ...

Curse of Monkey Island (Win95)

Editeur : LucasArts • Genre : aventure • Version demo limitée : univers limité • Version complète : automne 97 • Config mini : P60, 16 Mo, CD 2x • Place sur le disque dur : voile • Executable : aucun



Oksébo ! Et en plus, quelle ergonomie ! Vous cliquez sur un objet ou un personnage et, sans relâcher la pression, choisissez entre les trois **icônes utiliser/prendre, regarder** et **parler**. Simple, non ? Et pour accéder à l'inventaire, un clic gauche suffit ! Vous pourrez alors utiliser un objet ou le combiner avec un autre. La démo prendra fin lorsque vous parviendrez à franchir cette S£#@ de porte ! Note : pour sortir de la démo, tapez **Alt X** et rien d'autre, sinon vous risquez de planter votre PC ! ■

Hardcore 4x4 (Win95)

Editeur : Gremlin Interactive • Genre : course de 4x4 • Version demo limitée : une seule course, un seul véhicule • Version complète : disponible • Config mini : P60, 16 Mo, CD 2x • Place sur le disque dur : 21 Mo • Executable : 4X4.exe



La fenêtre est franchement ridicule, hein ? Ben oui, Gremlin invente la démo au format carte postale ! Non, en fait, vous pouvez passer en mode **plein écran** grâce à la touche **F4**. Les gros pixels qui s'affichent alors ne vous conviennent pas ? N'hésitez pas à faire **F5** ou **F6** ! Quant à l'interface, serez vous vraiment surpris si je vous dis que les touches fléchées font largement l'affaire ? Non ? Décidément, plus rien ne peut vous surprendre, aujourd'hui ! ■



Batailles du Pacifique (Win95)

Editeur : Mindscape/SSI • Genre : wargame tour par tour • Version démo limitée : un seul scénario, pas de sauvegarde • Version complète : disponible • Config mini : P90, 16 Mo, CD 2x • Place sur le disque dur : 20 Mo • Exécutable : Pacdemo.exe

Dans cet unique scénario, vous avez cinq tours pour défaire l'armée japonaise. Sur le principe, l'interface est extrêmement simple… mais quelques explications. Les unités ? Vous faites agir vos unités une par une, et toujours selon les mêmes modalités. Vous devez d'abord cliquer sur une unité pour la sélectionner puis, dans l'ordre de votre choix, le faire [illegible] Pour déplacer une unité, rien de plus simple : cliquez sur un carré de couleur (vert) et l'unité ira directement sur une des cases environnantes qui lui sont accessibles (cliquez également sur la case de destination). Certaines actions spéciales s'effectuent en cliquant à nouveau sur l'unité (ce qui ouvre un menu spécial). Très important : pour passer d'une unité à l'autre, désélectionner l'unité active en effectuant un clic droit. Lorsque toutes vos unités ont effectué leurs mouvements, faites apparaître la barre de menu qui se trouve à gauche de l'écran (clic droit), placez le curseur en haut à droite et cliquez sur « next turn », afin de terminer votre tour de jeu. ■



Démons et Manants (Win95)

Editeur : Electronic Arts • Genre : gestion/stratégie • Version démo limitée : un scénario, pas de sauvegarde. • Version complète : disponible. • Config mini : P120, 16 Mo, CD 4x • Place sur le disque dur : 27 Mo • Exécutable : Peasts.exe

Pas d'introduction à vous mettre sous la dent, pas de Settlers 3 ou Warcraft 2, vous ne devrez pas être [illegible] Noyé par l'interface de Dark Reign, on [illegible] pour commencer une infrastructure, déplacez le curseur sur l'[illegible] qui se trouve en bas à droite. Cliquez immédiatement sur un [illegible] puis définissez son emplacement (tracer votre château de préférence dans [illegible] tour. Les [illegible] du bois demandez aux paysannes de couper les [illegible] et le [illegible] de pain (récolté [illegible] ou [illegible]). Les paysannes, [illegible] vous pouvez les sélectionner en cliquant sur les [illegible] une [illegible] les [illegible] (ce qui [illegible] sur C+L vous les ferez à nouveau [illegible] un objet). Vous pouvez aussi, en cliquant un fermier et le faisant aller [illegible] le [illegible] [illegible] [illegible]

Red Baron*

Entre lui et vous il y a un As de trop.







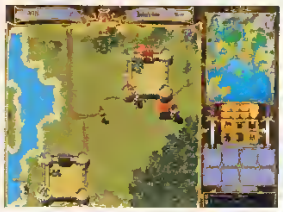
Vous moteur peint par rafales lorsque vous
par ici à mesure que vous prenez de
l'altitude. Les balles de votre biplan
trouent sous l'effort lors de vos figures acrobatiques la toile tendue
sous l'impact des balles de l'ennemi qui vous a pris en chasse. La DCA a sonné
le tocsin des églises sonne l'alerte à votre arrivée. Un convoi de trains de chiens
des compagnies d'infanterie évoluent sur la ligne de front que l'œil peut balayer
d'observation et zeppelins. Mais avant de prendre le commandement de l'escadrille
d'élite de votre nation, vous devez affronter les hommes qui ont écrit les plus
pages de l'aviation militaire.
Gagnerez-vos votre place dans l'

http://www.sierra

SIERRA

Warlords III (Win95)

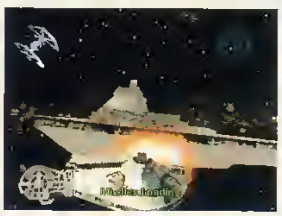
Éditeur : Red Orb Entertainment • Genre : wargame tour par tour • Version démo limitée : un seul scénario • Version complète : disponible • Config mini : P75, 16 Mo, CD 2x • Place sur le disque dur : 20 Mo • Exécutable : War3demo.exe



Et hop, un nouveau wargame médiéval fantastique à la portée de tous ! Si, vous allez voir, c'est simple. Votre but ? Conquérir divers châteaux ennemis ou neutres pour accroître vos ressources et ainsi obtenir (à chaque tour) des unités plus puissantes et/ou plus nombreuses. Cliquez sur l'unité que vous souhaitez faire agir puis sur sa destination. Si le **curseur** prend la forme d'une **botte**, l'unité se **déplacera**, si il représente deux **épées** croisées, elle **combattra**. Voilà. ■

Shadows of the Empire (Win95)

Éditeur : LucasArts • Genre : action • Version démo limitée : quatre missions • Version complète : octobre • Config mini : P90, 16 Mo, CD 4x, carte accélératrice 3D (a base de 3Dfx, Rendition, etc.) • Place sur le disque dur : 11 Mo • Exécutable : Sote.exe



Dans sa version finale, ce jeu vous proposera un nombre colossal de missions, sur la terre (à la manière de Doom) comme au ciel (façon Terminal Velocity). Dans cette démo accessible aux seuls (et heureux) détenteurs d'une carte 3D, vous serez limité à quatre missions dans les airs… mais c'est déjà ça. L'interface ? Et bien, il vous suffira de taper sur **Entrée** et vous saurez tout. Bonne chance, soldat, et que la… (gros cliché) avec toi ! ■



Dark Colony (Win95)

Éditeur : Gametek • Genre : wargame temps réel • Version démo limitée : un scénario • Version complète : disponible • Config mini : P90, 16 Mo, CD 4x • Place sur le disque dur : 85 Mo • Exécutable : Dc.exe

Cette démo ne vous propose qu'un seul scénario (mais vous allez en ultérir ! Votre objectif ? Découvrir un caisson radioacti (puis le protéger (e inter- (il le série d'attaques alien. La procédure de (éveil (prem (t ressemble beaucoup à un C&C-like … en plus simple. Comme (ez, (e créer un «ex- (l ter» en cliquant sur (on icône à d (ite puis sur (build), et hop. (Eglis- (ez ens (te le véhicule sur le volcan (qui se (ve) (sache (e vous (e (ez (e (ez). C'est ainsi que vous (e (ecte (l'ener (e nécessaire) (e créer de nouvelles unités et infrastructures. Sur le (rameau (à (ite, les u (és s (t réunies sur la (e (ière de (ouche et les infras (uctures sur celle de (auche. Vous pouvez créer plusieurs unités en cli (uant plusieurs fois sur la même icône. N'oubliez cependant pas de faire «build» en suite. Vous (e, (ez ensuite ces unités comme dans (' (mporte (uel C&C-like. Notons cependant que certaines u- (és disposent d'(ne action spécifique. (e «sentinel» peut (e (ester (e (e terrer (ne spéciale dans la liste des actions disponibles) et devenir ainsi une dangereuse… euh, sentinelle. ■



LBA 2 (Win95)

Éditeur : Adeline Software • Genre : aventure • Version démo limitée : univers limité, pas de sauvegarde • Version complète : disponible • Config mini : P100, 16 Mo, CD 4x • Place sur le disque dur : 14 Mo • Exécutable : Twinsen.exe

Premier réflexe : ouh, (ouch), (e ch'ti (okes (ool ! (Mais (e (ion c'est vite dit ! (Parce qu'en appuyant sur (Espace), Twinsen (e (ie (aun (même de (@$#%. (e (ossu (elles jambes, à l'ai (ouche (ont (ool ! Et ce (est pas tout ! Si vous faites Ctrl, vous découvrirez qu'il peut adopter (ne (ompor (ement (ou (e mode «(ssif», un mode qui vous (ntéressera (quand vous y (ouverez sur la barre espace (e (elancer de (ières mains (des ! (Ou (ncore (ce (ui en (e (e-nom), il peut (e (ler (ce ses (ou (em, (ou (ours (à (ujours en appuyant (ur la barre espace). En (pectif, il (ntéresse (n des (ret, il… (ie). Mais (ur cela (on (ait pas (our autant un (ou-vio (ent ! (Pour le reste, vous pouvez (ilisez Shift pour accéder à l'inventaire et les (oules (échées pour (é)acer Twinsen… (ais, (ans (ou (e, (ien (e (ui (ou (e (ui, (ous (es (ebon (s à (os-kiosques, (n (e (e (ureux (e (es (ou (ons (ains, j'aurais (u (eu (e (e (ui (même ! (Sinon (ui, (ans (ette (ème, (ous allez (ou (oyer l'intégrale sur le (re- (ier (e (ou et c'est (ou (e (ou (e (ieille (ou (ine (ui (ou (e. (Ou (ole ! ■

PGA Tour Pro (Win95)

Éditeur : E. A. Sports • Genre : golf • Version complète : ne sert (rop • Version complète : disponible • Config mini : P90, 16 Mo, CD 4x • Place sur le disque dur : 15 Mo • Exécutable : pgademo.exe

Ben, comme tous les golfs ! Dans un premier temps, vous cliquez directement sur le green pour définir l'orientation et la distance. La sélection du club s'effectue automatiquement. Puis, dans un second temps, vous cliquez trois fois au centre du gros rond coloré : une fois pour armer votre swing, une fois pour la force (en haut), une fois pour l'effet (en bas)… et hop, la balle s'envole et c'est beau ! ■

Worldwide Soccer 98 (Win95)

Éditeur : Sega PC • Genre : football • Version démo limitée : deux equipes, pas de championnat • Version complète : disponible • Config mini : P90, 8 Mo, CD 2x • Place sur le disque dur : 25 Mo • Exécutable : wws.exe

Allons à l'essentiel, Worldwide Soccer 98 est un jeu de foot. Si si, j'insiste ! Et cette démo vous propose de jouer un unique match entre l'Allemagne et l'Angleterre. Pour l'interface, et parce que la chaleur qui règne dans nos locaux incite à la paresse, je vous conseille de taper **F1** et de consulter le menu «Réglage de l'appareil», les touches de contrôle y sont indiquées. Voilà, voilà. ■

Take no Prisoners (Win95)

Éditeur : Red Orb Entertainment • Genre : shoot • Version démo limitée : univers limité • Version complète : octobre • Config mini : P90, 16 Mo, CD 2x • Place sur le disque dur : 26 Mo • Exécutable : Exp.exe

Dans ce shoot en vue aérienne particulièrement sanglant, pas de dépaysement : les touches à utiliser sont pratiquement les mêmes que dans n'importe quel doom-like : touches fléchées pour les déplacements, **Ctrl** pour le **tir**, **Alt** pour le **strafe**, **barre espace** pour **utiliser/actionner** un objet, **Entrée** pour accéder à l'**inventaire**… tout pareil ! Quant au but du jeu, il est encore plus simple : trucidez toute créature suspecte et répétez l'opération autant de fois que nécessaire pour vider le niveau. ■

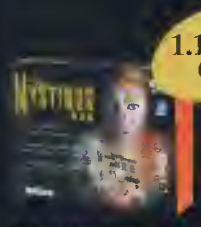
L'arme graphique et vidéo suprême pour votre PC multimédia

Nouveaux Prix!



Avec Matrox Mystique 220 et Rainbow Runner Studio, profitez-vous de la solution graphique et vidéo la plus performante pour vos loisirs sur PC. La carte graphique Matrox Mystique 220 accélère vos applications 2D sous Windows et vos jeux 3D à des vitesses vertigineuses. Et en complétant votre Mystique 220 avec le module vidéo Rainbow Runner Studio, créez vos propres films sur vos clips vidéo et ajoutez des effets spéciaux, une bande sonore ou des transitions dignes d'un professionnels. Mais ce n'est pas tout ! Jouez à vos jeux PC sur votre grand écran de télévision, admirez vos fichiers vidéo MPEG1 en plein écran et essayez la visioconférence sur Internet pour joindre vos amis ou votre famille.

Matrox vous fournit les produits les plus innovants, les plus fiables et les plus faciles à utiliser. Faites le choix de l'excellence, faites le choix Matrox !



1.190 F TTC (4 Mo)

Matrox Mystique® 220

- Carte graphique idéale pour doper les performances de votre PC domestique ou multimédia
- Accélération vertigineuse des applications sous Windows et de vos jeux 3D
- Affichage en plein écran des clips vidéo MPEG1
- 2 Mo ou 4 Mo de mémoire SGRAM de haute actualité à 75 Mhz

5 logiciels inclus gratuitement





1.750 F TTC

Matrox Rainbow Runner Studio

- Carte tête à tête idéale pour la montage vidéo, la visioconférence, la sortie PC/TV sur PC sur grand écran de télévision, l'acquisition de séquences vidéo, l'édition et l'émission. Inclus : le lecteur MPEG vidéo et bien d'autres applications
- Logiciels inclus : MWSStudio, Photo Express et un logiciel Temps réel pour la visioconférence sur Internet de Vivo Inc.

matrox

http://www.matrox.com/mga

250 MILLIONAIRE matrox

Matrox France SARL, 2 rue de la Couture, Silic 225, 94528 Rungis Cedex. Tél. : 01 45 60 62 20. Fax : 01 45 60 62 21. CompuServe : GO MATUSERVE ; Go MATFR. GoMATROX. Audiotel (0,14 F/mn) : 3615 MATROX

X-Wing vs TIE Fighter (Win95)

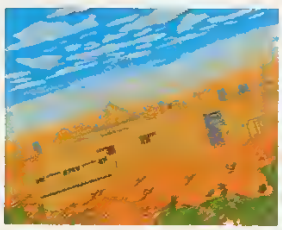
Éditeur : LucasArts • Genre : action • Version démo limitée : one missions coopérative et one deathmatch • Version complète : disponible • Config mini : P60, 16 Mo, CD 2x, joystick • Place sur le disque dur : 12 Mo • Exécutable : Awingtie.exe



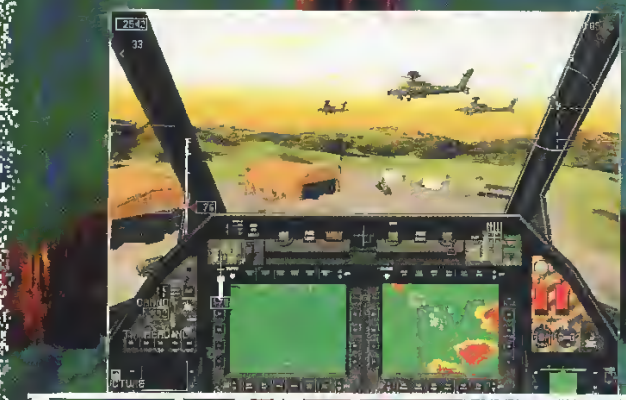
Cette démo est incompatible avec la version finale, vous ne pourrez donc lutter que contre des joueurs ayant eux aussi la version démo (en réseau ou sur le Net). Pour le reste, avec deux missions, une coopérative et une deathmatch, également jouables en solo, il y a quand même de quoi faire... moyennant un long apprentissage ! Car si je n'aborde pas l'interface du jeu, c'est qu'elle est très lourde... et entièrement décrite dans un long fichier **Readme.txt** ■

Sand Warrior (Dos)

Éditeur : Grenlin Interactive • Genre : shoot 3D • Version démo limitée : une mission • Version complète : disponible • Config mini : P75, 16 Mo, CD 2x • Place sur le disque dur : 30 Mo • Exécutable : Sw.exe



D'accord, il faut admettre que Sand Warrior n'est pas d'une esthétique redoutable mais, en VGA, quelle fluidité ! Et puis, ce jeu n'est pas seulement un bête shoot'em up, il vous propose quand même de vraies missions ! Bon, alors, dès l'apparition du menu, choisissez le mode de contrôle (souris, clavier, etc) et passez par « Help » pour avoir un aperçu de l'interface. Allez ensuite en salle de briefing puis cliquez plusieurs fois sur l'écran de mission... les affreux n'attendent que vous ! ■



Comanche 3 (Dos)

Éditeur : Novalogic • Genre : simulation d'hélicoptère • Version démo limitée : une mission • Version complète : disponible • Config mini : P60, 16 Mo, CD 4x • Place sur le disque dur : 55 Mo • Exécutable : C3.exe

Une mission, pour découvrir cette énorme simulation, c'est court. D'autant plus que je n'ai une seule mission, vous allez vous rendre compte vous-même, une des interfaces les plus complexes jamais vues ! Ce n'est pas une mauvaise chose en soi, mais n'étant pas prêt de me suffire un tel jeu, je me serais bien attelé à l'apprentissage de son interface. Votre hélicoptère est équipé de plusieurs types de canons, en plus des missiles. Commencez par passer les différentes vues (touches F1 à F5), l'hélicoptère, appuyez sur G pour rentrer le train d'atterrissage. Vous pouvez maintenant diriger l'hélico avec les touches fléchées. Je vous permets de faire une « altitude repère » avec hélices et [illegible] avec cette touche. Les touches W et N vous permettent de changer de type d'arme. « Entrée » vous permet de cibler un ennemi et [illegible] Voilà, cela devrait suffir. Une dernière précision : vous pouvez sélectionner vous-même votre équipement et pourrez même personnaliser l'interface. Très bien, mais quant aux touches de l'interface, elles vous permettent [illegible] Je vous laisse. ■



Extreme Assault (Dos)

Éditeur : Blue Byte • Genre : shoot 3D • Version démo limitée : nombre limité de missions, pas de sauvegarde • Version complète : disponible • Config mini : 386 DX4 100, 16 Mo de Ram, CD 2x • Place sur le disque dur : 25 Mo • Exécutables : xaexe ou xa_3dfx.exe

Si vous aviez déjà écrit une feuille et un stylo pour envoyer une lettre saignante au Teinturier... arrêtez tout, ce n'est pas la démo du mois dernier ! Et ce n'est pas parce que les missions proposées ne sont pas très nombreuses, ensuite parce que vous aurez besoin d'une [illegible] pour que le jeu vous en [illegible] XA_3DFX.EXE... Si vous possédez une telle carte accélératrice 3D (voodoo, Rendition, PowerVR, etc.), je vous conseille de lancer le jeu avec le dernier, je vous invite à mettre dans votre boîte aux lettres le jeu (test Univers). Vous y êtes ? Bien ! Maintenant, pour piloter l'hélico, utilisez les flèches de direction, A/W pour [illegible] et l'espace pour tirer. La touche « Ret arr » vous permet de sélectionner une arme, sachant toutefois que chaque arme secondaire est activée par une touche spécifique (« Entrée » pour les missiles, par exemple). Voilà, je ne vous [illegible] surprenant que l'interface se résume à ces quelques touches mais cela devrait vous suffire pour envoyer les [illegible] le ennemis à la ferraille ! ■

Slam & Jam (Dos)

Éditeur : Crystal Dynamics • Genre : basket • Version démo limitée : pas de championnat • Version complète : disponible • Config mini : 486/66, 16 Mo, CD 2x • Place sur le disque dur : 7 Mo • Exécutable : Beastarn.exe



Ça vous dirait un petit basket sur PC ? Mais oui, c'est possible ! Ce jeu sorti sur console il y a quelques siècles s'appelle même Slam & Jam ! La procédure est simple, vous passez d'abord une infinité de tableaux en cliquant à chaque fois sur **Continue** et vous arrivez enfin sur le terrain. Là, vous pouvez utiliser la **barre espace** pour effectuer une **passe** et **Entrée** pour tenter un **panier**. Euh, vous perdez à chaque fois ? Eh bien consultez le fichier **Manual.txt** qui accompagne la démo ! ■

X-Car (Dos)

Éditeur : Bethesda Softworks • Genre : course • Version démo limitée : un circuit • Version complète : disponible • Config mini : P60, 16 Mo, CD 2x, carte accélératrice (3Dfx) • Place sur le disque dur : 15 Mo • Exécutable : Xcarfx.exe



Premier avertissement : la version 3Dfx de X-Car met beaucoup de temps à charger les circuits... restez calme. Deuxième avertissement : le jeu, pas encore optimisé, n'est pas d'une absolue fluidité... ne vous énervez pas. Troisième avertissement : si vous vous mettez à trembler et baver... appelez un médecin. Bonne nouvelle : vous pouvez changer de caméra grâce à la touche « , » et votre voiture se **dirige** très simplement à l'aide des **touches fléchées**. Génial, non ? ■

1 offre d'abonnement

INCROYABLE

POUR VOUS FAIRE PLAISIR OU À OFFRIR

avec SCORE GAMES & GEN4



votre abonnement Génération 4 + le jeu DUNGEON KEEPER à prix d'enfer !

278 F
d'économie

GÉNÉRATION 4 :	418 F
DUNGEON KEEPER:	349 F*
TOTAL :	~~767 F~~
POUR VOUS :	489 F



* prix moyen généralement constaté

IMPORTANT : " les lecteurs Belges désirent s'abonner doivent impérativement le faire par le biais du coupon se trouvant dans le magazine MicroPlus ".

GEN4

Je m'abonne à Génération 4 pour 1 an (11 numéros avec CD-Rom), avec en plus :
❒ DUNGEON KEEPER [DGK] : 489 F (étranger 600 F) ❒ Nouvel abonnement ❒ Réabonnement
❒ Cocher cette case pour un abonnement sans jeu : 290 F (étr. 370 F)
Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... Ville : ..... Pays : ..... Tél : .....
Je règle par : ❒ chèque à l'ordre de Pressimage ❒ mandat lettre
❒ carte bancaire n° : |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| expire fin : .../...
Date : .../.../...

K102A

Coupon à renvoyer accompagné de votre réglement à :
Générotion 4 - Service abonnement - 55, route de Longjumeau - 91387 Chilly Mazarin Cedex. Tél : 01 64 54 76 89

Les données ci-dessus etant traitees informatiquement, le droit d acces et de rectification prevu par la loi du 06/01/78 peut s'exercer auprès de notre service abonnement
Vous pouvez vous opposer a ce que ces donnees soient cedees ulterieurement en nous le precisant par ecrit

6 nouveaux Micromania !

REIMS CORMONTREUIL
ROUEN ST-SEVER
IVRY GRAND CIEL
AVIGNON
TOULOUSE
LYON ST-PRIEST

MICROMANIA

L'UNIVERS DU PC CD ROM 100% JEU

F1 Racing Simulation 3D



Une simulation officielle FIA : toutes les données de la saison 96 sont présentes dans ce jeu, ce qui confère un réalisme saisissant à cette simulation. Vous pourrez jouer jusqu'à 8 en réseau ou en link à 2, ou à 2 sur le même écran splitté.



Les Boucliers de Quetzalcoatl
Les Chevaliers de Baphomet II

NEW

*Dans ce jeu d'aventure en SVGA et au style «dessin animé», vous devrez aider **Georges** et son amie journaliste **Nico**. Elle découvre, suite à **une enquête, un artefact religieux.** Après expertise, ils vont vivre une **aventure palpitante** : ils voyageront d'**Europe** en **Amérique Centrale**...*





PRO PILOT

*Jeu ou **logiciel professionnel** ? Tous ceux qui ont pris les commandes de SIERRA PRO PILOT se posent encore la question, tant la **qualité du jeu** est impressionnante. Alors préparez votre **plan de vol** et décollez à bord d'un des **5 appareils** ! Mais n'oubliez pas d'écouter le contrôle aérien.*

NEW



NEW

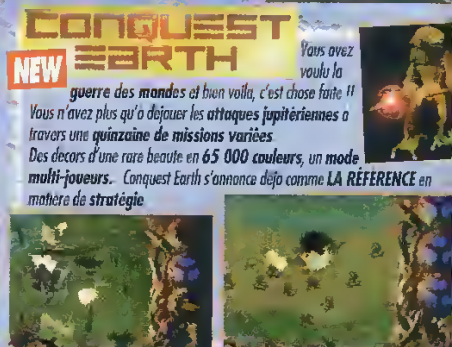
*Twinsen revient dans de **nouvelles aventures** ! Il devra déjouer les plans d'une **nouvelle race** extra-terrestre. C'est sur **60 000 km2** et avec **300 protagonistes** que vous combattrez. Sur sa planète, mais aussi dans des systèmes solaires inconnus. Vous utiliserez un Buggy ou dragon pour vous déplacer. **Très grande durée de vie.***



CONQUEST EARTH

NEW

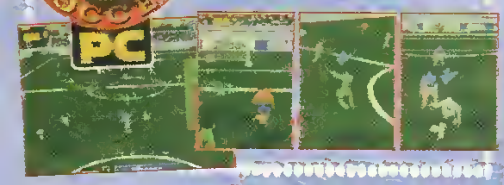
*Vous avez voulu la **guerre des mondes** et bien voilà, c'est chose faite !! Vous n'avez plus qu'à déjouer les **attaques jupitériennes** à travers une **quinzaine de missions variées**. Des décors d'une rare beauté en **65 000 couleurs**, un **mode multi-joueurs**. Conquest Earth s'annonce déjà comme **LA RÉFÉRENCE** en matière de **stratégie**.*



SEGA WORLDWIDE SOCCER PC

NEW

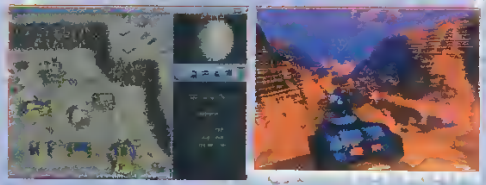
*Après s'être bâti une solide réputation de **meilleur jeu de foot** sur console, **WORLWIDE SOCCER PC** va vous éblouir par ses **qualités techniques et sa jouabilité sans équivalent**. **LA NOUVELLE RÉFÉRENCE DU GENRE !***



OUTPOST 2

NEW

*Bienvenue sur New Terra et prenez la tête d'une **nouvelle colonie**, dans ce jeu de **stratégie en temps réel et mode multi-joueurs**. Recherche, **combats** et **course effrénée au développement**, relevez tous les défis ! Mais de créateur, saurez-vous rester le maître ?*



Shadow Warrior

NEW

*Auteur : l'équipe de développeurs de Duke, sont «**30 Realms**» ! Une **jouabilité exceptionnelle**, des **armes nouvelles** : lériat gun, le uzi, le lance-missile à tête chercheuse ou nucléaire, le lance-grenade. **Grande nouveauté** : on peut **conduire des véhicules** avec canon en tourelle, caterpillar équipé d'une mitrailleuse.*



NEW

Red Baron II



Plongez dans l'univers trépidant des "As" de la Première Guerre Mondiale ! Avec une intelligence artificielle performante, vous découvrirez les vraies difficultés des combats de pilotes émérites. Aurez-vous assez de courage et de panache pour devenir à votre tour un «AS» ?









Jouez en réseau de chez vous

NET STADIUM

- Duke Nukem 3D
- F1 Grand Prix 2
- Quake
- Warcraft 2
- Command & Conquer...

Logiciel d'accès au réseau GRATUIT disponible dans les Micromania et sur Internet :
http//www.azursoft.fr/stadium



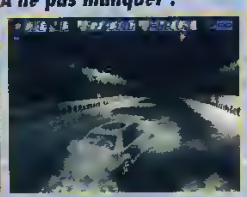
MICROMANIA

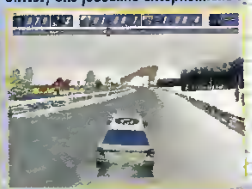
LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

NEW International Rally Championship

5 principaux décors : la forêt, la neige, le désert, la montagne et la jungle. Plusieurs circuits à travers le monde entier, une jouabilité exceptionnelle ! À ne pas manquer !







NEW *Il existe une planète qui tourne au rythme des moteurs surgonflés, où les truckers les plus fondus s'affrontent au volant de leur 38 tonnes. Indigènes rebelles, mercenaires et faune sauvage s'opposent violemment aux échanges commerciaux. Pour faire face, les Comptoirs engagent des pilotes talentueux, rusés, courageux et sans scrupules. En serez-vous ?*







LES MICROMANIA

MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL NEW
Centre Ccial Cora Cormontreuil - 51350 Cormontreuil

MICROMANIA ROUEN St-SEVER NEW
Centre Ccial St-Sever - 76000 St-Sever

MICROMANIA IVRY GRAND CIEL NEW
Centre ccial Carrefour Grand Ciel
94200 IVRY-SUR-SEINE

MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST NEW
Galerie Auchan - 69800 LYON ST-PRIEST
Tél. 04 72 37 47 55

MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil - 84130 LE PONTET NEW
Tél. 04 90 31 17 66

MICROMANIA TOULOUSE
Carrefour Portet-sur-Garonne - 31127 PORTET-SUR-GARONNE - Tél. 05 61 76 20 39 NEW

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, av. Champs-Elysées
Mo George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile
Tél. 01 42 56 04 13

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens
75002 Paris - Mo Richelieu Drouot
et RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10

DANS LES NUAGES

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Métro Montparnasse ou Saint Placide
Tél. 01 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pierre Lescot - Niveau -2
Mo/RER Les Halles - Entrée rue Pierre Lescot
75001 Paris - Tél. 01 45 08 15 76

MICROMANIA LA DÉFENSE
Centre Commercial Les 4 Temps
Niveau Forum Rotonde des Miroirs
Mo/RER La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93606 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

MICROMANIA LES ULIS 2
Centre Ccial Les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 99

MICROMANIA ÉVRY 2
Centre Ccial Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
93110 Rosny - Tél. 01 48 54 73 07

MICROMANIA LES ARCADES
Centre Ccial Les Arcades - Niveau Bas
93406 Noisy-le-Grand
Tél. 01 43 04 25 10

MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Centre Commercial Carrefour - 77190
Villiers-en-Bière - Tél. 01 64 87 90 32

MICROMANIA VÉLIZY 2
Centre Commercial Vélizy 2 - 78140 Vélizy
Tél. 01 34 65 32 91

MICROMANIA BELLE ÉPINE
Centre Ccial Belle Epine - Niveau Bas
94561 Thiais - Mo Villejuif Terminus
Bus 185/285 RER C Choisy
Bus TVM Belle Epine - Tél. 01 46 87 30 71

MICROMANIA SAINT-QUENTIN
Centre Ccial St-Quentin-en-Yvelines
Face Carrefour - 78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

MICROMANIA CERGY
Centre Commercial Les 3 Fontaines
Niveau Bas - Face Gr Sourire
95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

MICROMANIA CRÉTEIL
Centre Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut
Entrée Mutant - Mo/RER Créteil-Préfecture
Bus 117/181/104/308 - 94012 Créteil
Tél. 01 43 77 24 11

MICROMANIA MONTPELLIER
Centre Ccial Le Polygone - Niveau Haut
34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

MICROMANIA GRAND-VAR
Centre Commercial Grand Var Sud
83130 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

MICROMANIA CAP 3000
Centre Ccial Cap 3000 - Route de Chartres
06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Centre Ccial Nice-Etoile Niveau 1
06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

MICROMANIA LYON-LA-PART-DIEU
Centre Commercial Lyon-la-Part-Dieu Niveau 1
69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 62

MICROMANIA EURALILLE
Centre Ccial Euralille - Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 50

MICROMANIA STRASBOURG
Centre Commercial Rivetoile Hôtes
Niveau Haut (Entre entrée BHV)
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

MICROMANIA VENTE PAR CORRESPONDANCE
BP 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS - TÉL. 04 92 94 36 00
OUVERT DU LUNDI AU VENDREDI DE 9H À 19H



GRATUITE avec le 1er achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

** Sauf sur les Consoles*
Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F.

De la carte d'anniversaire à la lettre fleuve, vous avez été très nombreux à réagir au numéro 100. Merci à tous et en particulier à moi-même qui me suis quand même infusé toutes vos bafouilles. Il me faudra bien jusqu'au numéro 200 pour m'en remettre.

Le plus ancien

Salut le Trognon,
bon anniversaire pour les 10 ans de Gen4, ce qui en fait le plus vieux magazine de jeux PC du mooonde ! Enfin, quand je dis le plus vieux magazine, ce sera quand vous aurez dépassé le numéro 113 car notre regretté *Tilt* avait atteint ce fatidique numéro. Je ne souhaite évidemment pas que vous en arriviez là... mais ce n'est qu'au numéro 114 que vous pourrez vous vanter d'avoir été plus loin. Bon, maintenant, passons au jeu des questions/réponses :
En réponse à Cacomaniaque, j'avais déjà écris jadis à Manette, car à la longue, la guéguerre devenait franchement ennuyeuse. Déterrer à nouveau la bache de guerre, non merci ! Donc, un bon point pour toi mon cher Teignard.
Bravo pour l'article « Gen4 fête ses 100 numéros », qui nous a permis de revoir l'évolution des jeux, de la préhistoire à nos jours. Il ne manque en fait que la liste des anciens collaborateurs de Gen4 partis depuis : le fameux « breton perdu dans les mers du Sud », Michel Houng, etc. Que sont-ils devenus ? C'est à croire que Stéphane les a abandonnés comme de vulgaires animaux !
Les Morceaux Choisis, c'est très gentil et c'est rigolo !
Allez, la Teigne, ne t'énerve pas, on se retrouvera dans 10 ans et 100 numéros, quand il ne te restera plus un seul cheveu. Salut, et passe de bonnes vacances avec les vahinés en bikini !
Tonio

S'lut,

alors là, mec, tu fais très fort ! Prendre ainsi la peine d'expliquer en trois phases, 73 mots et 323 caractères que nous ne sommes pas vraiment le plus vieux magazine de jeux PC mais que Tilt, lui, détient encore la palme parce qu'il est parvenu à atteindre le numéro 113... quelle formidable perte de temps et quelle merveilleux exemple d'orithmétique tatillonne et crétine. Oooh, ne crois pas que je t'en veuille d'évoquer avec gourmandise notre possible (mais improbable) disparition ! Je te pardonne volontiers l'abjecte perfidie dans laquelle tu te vautres avec délectation telle une truie faisant ses ablutions dans un cloaque fangeux. Par contre, vois-tu, je te pardonne moins de pervertir nos propos pour nous reprocher ensuite une méprisable suffisance. En effet, nous ne nous sommes jamais « vantés d'être allé plus loin que Tilt » mais avons seulement dit que nous étions le plus vieux magazine de jeux PC... et c'est vrai. Ben oui, considère ça comme une bizarrerie sémantique si tu veux, mais quand on dit « vieux » ou « plus vieux », on suppose également « encore en vie » .. peut-être parce qu'une fois mort, on cesse généralement de vieillir. Gen4 peut donc, et cela jusqu'à preuve du contraire, se clamer « mag' de jeux PC le plus vieux de l'univers tout entier et de ses extensions » et cela sans aucune forfanterie. C'est vrai. Ceci dit, ne va pas t'imaginer que notre âge soit pour nous source d'une fierté outrancière. À quoi nous servirait-il d'être le plus vieux mag' du marché si nous n'étions également les meilleurs, hmmm ? Il est même assez remarquable que nous ayons su rester humble malgré une success story aussi exemplaire. D'ailleurs, puisque nous en sommes à disserter sur l'histoire de Gen4, il est vrai que ceux qui ont jadis contribué à bâtir cette institution n'ont pas tous été cités dans le numéro 100. Aucun même. C'est normal, ils ont trahi la cause. Il faut savoir en effet que toute personne qui rejoint les rangs de la rédaction ne doit vivre que pour le magazine, renoncer à toute indépendance d'esprit et psalmodier des « Hare Gen4, Haaa-



re Gen4 » aussi souvent que possible. Or les anciens rédacteurs dont tu me parles avec enthousiasme sont des transfuges qui, attirés par les lumières de paradis illusoires, ont quitté le doux nid de notre rédaction pour d'autres horizons... des traîtres, quoi ! Ceci dit, malgré cette offense, Stéphane (notre Gourou magnanime) les a quand même invités à la soirée de célébration du numéro 100... et ils sont venus ! Olivier Floh'ic (le breton) et Michel Houng ont donc pris leur retraite sous deux mètres de terre meuble, la carcasse abondamment perforée par Stéphane (notre Parrain vindicatif). Si tu leur voues toujours une admiration sans borne, et cela malgré leur état de décomposition avancée, nous pouvons d'ailleurs t'en envoyer quelques morceaux dédicacés. Non ? Bon, tant pis.
Bon allez, salut, parce que je me répands en explications tortueuses et ça finit par devenir chiant.
P.-S : si tu crois que je n'ai pas décelé la tonalité ironique de ta remarque, à propos des Morceaux Choisis, tu te méprends gravement, pauvre nain !

Le plus méchant

Non, non et non, ça ne va pas ! Cher Teignard, je t'écris pour te dire que le numéro 100 est monté à la tête des testeurs ! Ils ont beau dire qu'ils veulent être impitoyables, je trouve qu'ils sont plutôt dégueulasses. Jusqu'à présent, j'étais plutôt d'accord avec eux mais quand ils ont mis trois étoiles à Ecstatica 2, trois à Red-



MONSTRUEUX...

neck Rampage (sauf Cedric qui a bien raison) et deux à Formula 1 (sauf Cedric qui a encore bien raison), je les trouve vraiment injustes. Tu vas me dire «qu'en sais-tu ?». C'est vrai, je n'ai aucun de ces trois jeux mais je vous ferais remarquer que Redneck Rampage a eu 18/20 dans *PC Mag Loisir* et 85 % dans *Joystick*. Même topo pour Ecstatica 2 et Formula 1 qui ont eu de bien meilleurs notes dans les autres magazines. Et attends ! Je n'ai pas encore fini car je vous reproche également (je sais que tu en as marre mais patiente un peu), je disais donc que je vous reproche de ne pas consacrer assez de pages aux bons jeux comme Tomb Raider, Spycraft ou Dungeon Keeper. Joystick a par exemple consacré 16 pages à ce dernier.
Allez, je te laisse. Surveilles bien les testeurs (et les autres coupables) pour le numéro 101 et s'ils ne veulent pas avoir affaire à moi, ils n'ont pas intérêt à être vache avec Shadow Warrior, sinon gare !
Loïc.

MORCEAUX

Tu es mon dernier espoir…
Ouais, celle là, on me l'a déjà faite. D'ailleurs, ledit «on» me doit toujours 1000 balles !

Peut-on s'abonner en recevant un numéro tous les deux mois ?
Bien sûr. Demande simplement à la Poste de te perdre un numéro sur deux, ils ont l'habitude.

Je mesure 3m 17 et je connais très bien Bill Clinton. Alors, Teignard, tu comprends qui est le maître ?
Bof, j'sais pas… un rouleau de PQ à la Maison Blanche ?

Que faut-il que je possède pour jouer avec un ami qui habite à 25 km ?
Un ami.

Je voudrais savoir comment faire pour devenir comme vous.
Paresseux, fêtard et alcoolique ? Ben, je ne sais pas, demande à ton père…

COURRIERS

Grumph,

houlà, tu viens de commettre une grave erreur ! Car vois-tu, candide invertébré, je suis non seulement le Teignard mais également rédacteur, j'ai donc moi aussi voté pour le resserrement de la notation. Dans ces conditions, que tu me prennes à témoin pour fustiger l'équipe rédactionnelle s'avère être particulièrement risible ! Alors, c'est sûr, pour toi, ça va être moins drôle parce que tu vas en prendre plein la gueule mais c'est de ta faute aussi, il fallait être plus prudent. Il aurait également été souhaitable que tes arguments soient un peu plus solides, parce que nous reprocher d'être trop sévères sans avoir vu les jeux, par simple comparaison entre les notes de différents magazines, c'est quand même très contestable comme procédé… c'est même tellement crétin que je vais me faire l'économie d'une réponse circonstanciée. Ben oui, avant de juger de la pertinence d'une critique de cinéma, moi, je vais d'abord voir le film. Avant de dire qu'un vin est dégueulasse, je le goûte. Avant de dire que ta lettre est un ramassis d'inanités, je m'efforce de la lire. Pourquoi ? Par souci de crédibilité, sans doute. Là, tu n'es pas crédible, alors tu peux toujours courir pour que je me fende d'une quelconque argumentation !
Cela dit, je pouvais tolérer que tu sois raisonnablement bête mais j'accepte quand même moins que tu te complaises dans une vaine méchanceté. Car s'il est vrai que nous avons accordé moins de place à Dungeon Keeper que notre estimé confrère (9 pages quand même), j'ai quand même compté 8 pages pour Tomb Raider dans Gen4 contre 6 dans Joystick… et même 8 pages pour Spycraft dans Gen4 contre 3 dans Joystick ! Et oui, tu as tout faux, misérable petite scrofule purulente ! Et tu penses que je ne m'en rendrais pas compte ? Mais, infâme souillure de la création, tu me prends pour un bleu ou quoi ? Bon alors, je résume : tu te fourvoies sur l'identité de ton interlocuteur, tu juges sans avoir les éléments qui t'autorisent à le faire ou à partir de fausses informations, tu nous menaces même de graves représailles si nous n'exhaussons pas tes vœux, bref, tu ne dis vraiment que des inepties. Alors, si la prochaine fois que tu rédiges une lettre, tu pouvais essayer de produire un effort d'intellection, cela m'arrangerait. Si si, essaye. Tu verras, penser apporte parfois quelques petites satisfactions marginales qu'on aurait tort de négliger.
Grumph.

Le plus zémouvant

Coucou, l'Teignard,
tout d'abord, j'adresse toutes mes félicitations à Gen4 pour ces dix ans durant lesquels vous avez brillé au firmament de la micro-ludique. De plus, le numéro 100, avec son émouvante rétrospective est de très bonne qualité. Bref, tout est parf… non, quelques critiques quand même, qui seront suivies, comme il se doit, de quelques questions techniques.
Correction d'un télégramme du courrier des lecteurs : le Cyrix 166 tourne toujours à 133 Mhz ! 166 est une appellation commerciale justifiée par le fait qu'à 133 Mhz, un Cyrix tourne aussi vite qu'un Pentium 166 dans tous les domaines exceptés les calculs utilisant la FPU (très peu en bureautique).
Dans les news, je n'aime pas trop la manière que vous avez d'intégrer les pubs pour les autres publications Pressimage comme si c'était des news «normales» qui figurent (en petit) «Publirédactionnel».
Je passe aux questions techniques. J'ai un Cyrix 166 +, 16 Mo de Ram doté d'une carte Mystique. Or j'ai acheté Screamer 2 et il plante au bout de dix minutes (écran figé) et cela sur deux Cyrix différents… mais pas sur le Pentium d'un copain. Cela viendrait-il de mon cher petit processeur ?
Je n'arrive pas à commuter mon modem US Robotics 33600 bps en 33600 car ni les drivers de bris de verre 95 ni ceux d'USR n'autorisent la connexion. Du coup, j'utilise les outils de connexions par défaut de Plexiglas 95 et n'obtiens que du 28800 bps… dommage.
Bon, je retourne maintenant à mes révisions parce qu'un D.E.U.G., ça ne se passe pas tout seul, hein ? Tous mes vœux pour la prochaine décennie.
Lois.

Celluloïd,

et oui, ce numéro 100, c'était le pied intégral ! Un historique de 10 années de jeux sur micro, une pléthore de photos d'anciens jeux, une série de softs à l'ancienne sur un des CD-Rom… les souvenirs affluaient en masse. Même moi, qui ait pourtant le cœur endurci par des années de sevrage affectif, j'ai versé une larme, c'est dire ! Une petite larme, bien sûr, je ne suis pas du genre à gaspiller les quelques traces d'eau qui, dans mon corps, n'ont pas été remplacées par du whisky 18 ans d'âge… mais c'était quand même une vraie larme ! Tiens d'ailleurs, puisque nous en sommes au chapitre des larmes, je pourrais également vous parler de mon enfance malheureuse à Monaco, de la mort de mon bonsaï ou des problèmes que me pose fréquemment l'embrayage de ma 27e Porsche. Mais non… une fois de plus, je saurais mettre mes problèmes personnels de côté pour me pencher sur votre insondable détresse. Pourtant, le dé-

SI RIEN NE VOUS EFFRAIE :

LANDS OF LORE.

LES GARDIENS DE LA DESTINEE.

http//:www.westwood.com

ou

36 15 LANDSOFLORE2 (2,23 F la minute)

Westwood STUDIOS

Lands of Lore: Guardians of Destiny is a trademark of Westwood Studios, Inc. ©1997 Westwood Studios, Inc. All rights reserved.

but de ta lettre ne m'incite pas à faire acte de charité à ton égard, cheeer Loïs. Tu as en effet raison, tes précisions à propos du Cyrix 166 + sont parfaitement fondées, bref, tu me mets en défaut et, pour ne rien te cacher, je n'aime pas ça. Ben oui, j'avoue, je suis d'une affligeante nullité en ce qui concerne la partie « Hard » d'un ordinateur ! De ce fait, je me renseigne toujours auprès de personnes compétentes pour obtenir l'information nécessaire... mais là, euh, j'ai dû frapper à la mauvaise porte. Merci à toi, lecteur, de m'extraire un peu plus de la boue d'ignorance dans laquelle je patauge volontiers. Euh... dites, rien à voir mais vous ne trouvez pas que je donne légèrement dans le péteux, ce mois-ci ? Si, hein ? Ben, en fait, c'est par crise. Je sombre parfois dans un style ampoulé assez pathétique. Heureusement, cela devrait disparaître d'ici le numéro 103... enfin, j'espère. Bon alors, où en étions-nous ? Oui, donc tu as raison. Tu as également raison pour les encarts de « publi-rédactionnel » qui figurent dans les news, ce procédé est utilisé dans de nombreux hebdomadaires et mensuels mais, en maquillant une vraie publicité en faux rédactionnel, il n'en demeure pas moins contestable. Ceci dit, comme il reste le moyen le plus discret (au regard de l'esthétique générale de la maquette) et le moins gourmand (en pagination) de faire la promotion d'autres journaux du groupe, il ne disparaîtra pas de nos pages... et cela jusqu'à nouvel ordre. Abordons maintenant tes deux questions techniques ou plutôt ta question technique puisque je ne vais pas répondre à la première (si un lecteur sait pourquoi Screamer 2 ne fonctionne pas sur la bécane du sympathique Loïs, qu'il me le fasse savoir, je transmettrai). Il n'est effectivement pas normal que tu doives te contenter d'un modeste 28800 bps avec un 33600 bps. Je te suggère donc de te rendre immédiatement sur le site français d'US Robotics pour y récupérer les drivers indispensables à la résolution de ton petit problème. Son adresse : www.usr.fr. Voilà.
Bon ben salut, et puis bonne chance pour ton D.E.U.G., mec !

Le plus jeune

Salut Teignard,
j'écris pour faire part de mes impressions après avoir acheté le N°100 tant attendu. Un seul mot me vient à l'esprit : déception partielle (ce qui fait d'ailleurs deux mots). Je m'explique :
le numéro était exceptionnellement cher, alors que la moitié des pages étaient de la pub. Enfin, admettons que Pressimage veuille mettre du beurre dans les épinards à l'occasion du 10e anniversaire. De plus, le numéro de juillet/août sera également plus cher que d'habitude (pour cause de numéro double). Je vous soupçonne donc de vouloir augmenter le prix du Gen4 à la rentrée, en douceur.
La mise en page était radicalement changée, certes, mais en moins bon. Alors que les lecteurs apprécient votre sérieux, votre mise en page devient tapageuse et même caricaturale. C'est de la mise en page pour « jeunes » dans toute son horreur. Je suis moi-même jeune, dans la mesure où j'ai 16 ans, mais question couleurs criardes, vous tapez les sommets ! Vous voulez faire du sous-manette ou quoi ? Enfin, les avis, opinions, contre-avis et encadrés se trouvent n'importe où, bref, c'est un tel bor... bazar qu'on croit que le maquettiste a cruellement manqué de temps pour avoir comms ça.
Néanmoins, tout n'est pas mauvais dans cette nouvelle formule. Vous avez réévalué vos notes et enfin, vous n'accordez plus la mention « Hit » aux jeux à trois étoiles. Par ailleurs, la ligne rédactionnelle reste très honne et s'est même améliorée avec moins d'indulgence encore. Quant au « remplissage » (courrier du n°98), il rend les articles plus vivants et sympathiques sans pour autant être énervants. Maintenant, c'est toi que je critique

À tous,
d'après les jeux que nous avons pu voir à L'E3, les cartes accélératrices à base de 3Dfx semblent s'imposer comme standard. Dommage pour les autres...

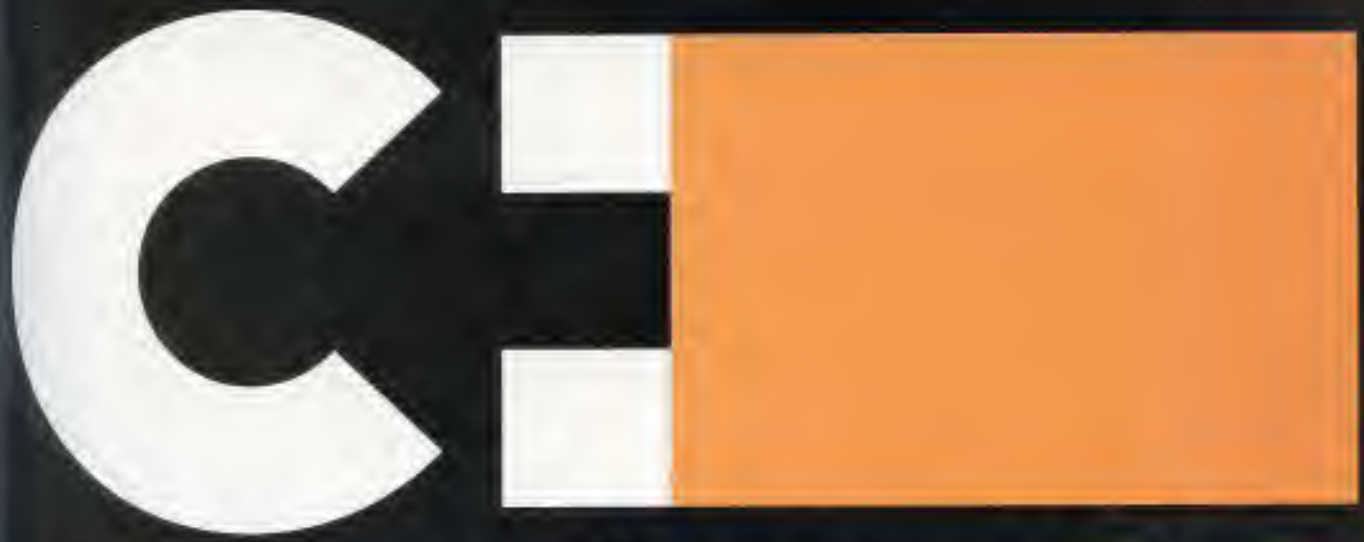
À Fabian,
l'idée d'une rubrique « petites annonces » est intéressante mais pour l'instant nous manquons de place dans le mag'. Un jour peut-être...

À tous,
il est pratiquement impossible de résoudre vos problèmes techniques par lettre, même quand celle-ci est accompagnée d'une enveloppe timbrée. Alors, arrêtez !

Ténia : quoiqu'on t'écrive, tu donnes toujours raison à la rédac' du magazine, donnant dans la fausse méchanceté envers rédacteurs et pigistes. N'oublie pas que la première des conneries est de ne pas savoir reconnaître ses torts. De plus, à chaque fois qu'un lecteur pose une question intéressante vous mettant face à vos responsabilités (la pression sur les éditeurs pour baisser les prix par exemple), vous le tournez en ridicule avant de dire que la balle se trouve dans le camp du consommateur. Manque de bol pour celui-ci, il pourra toujours s'agiter, créer une association, il touchera au maximum 100 personnes alors que vous, mass média, pourriez toucher des dizaines de milliers de personnes en consacrant un dossier incisif sur ces éditeurs qui nous traitent comme des vaches à lait
Voilà, j'ai vidé mon fiel, maintenant je suis content. Ajustez votre nouvelle formule et ce sera super. Tshaw !
Régis.

Yag !

Bon alors, il va falloir que tu m'excuses mais je me suis répandu dans les précédentes lettres à tel point que je manque désormais de place pour répondre à ta lettre dans le détail. J'ai même dû l'amputer d'une critique (le système de notation par étoiles) à laquelle j'avais déjà répondu jadis. J'ai honte... mais pas trop quand même. Après tout, je suis ici dans MON courrier, je fais ce que je veux ! J'aborde d'ailleurs immédiatement les reproches que tu exprimes à mon égard, à commencer par ma connerie supposée. Il est vrai que je donne (presque) toujours raison à la rédac. Le fait que je fasse moi-même partie de ladite rédaction y est sans doute pour quelque chose (voir lettre de Loïc) ! De toute façon, mais cela doit rester entre nous, la rédac' a toujours raison. Tu parles également de ma propension à dégager Gen4 de ses soi-disant responsabilités. C'est faux. Du fait de ma position de journaliste, j'ai simplement une meilleure connaissance du fonctionnement du marché. Car cela fait quand même des années qu'on reproche aux éditeurs de vendre leurs jeux trop chers... et cela sans aucun succès. Alors nous pourrions, démagogues, dire avec vous « oh oui, c'est vrai, les jeux sont vraiment trop cher, alors ! » mais en fait les éditeurs s'en battent légitimement les squetches. En effet, sauf propension au suicide, on ne voit pas pourquoi un éditeur prendrait le risque, dans un marché aussi concurrentiel, de réduire ses bénéfices, de limiter sa capacité à investir dans de nouveaux projets, et finalement de restreindre ses chances d'éditer un bon jeu... ils ne sont pas fous les éditeurs ! En plus, ils savent pertinemment qu'un bon jeu se vend toujours tandis qu'un jeu moyen alimente les stocks d'invendus et cela quel que soit leurs prix respectifs, alors... Ceci dit, ils ne sont pas aussi méchants que ça. Presque tous ont lancé une collection « budget » et baissé leurs prix de vente de 450 F à 350 F en l'espace de quelques années. Un bel effort, non ? Bon, maintenant, continuons avec ces histoires de prix en abordant celui de Gen4. C'est vrai qu'il est aujourd'hui plus cher mais avec un second CD-Rom, richement doté d'un jeu ou d'un reportage complet (l'E3 dans ce numéro), nous étions contraint de reporter ce surcoût au niveau du prix de vente, c'est normal. Les abonnés sont ravis, les autres moins, c'est normal aussi. Quant à la maquette du numéro 100, ce que tu dis est très intéressant mais elle avait sérieusement besoin d'être rafraîchie : format plus grand, amélioration de la qualité du papier, plus de place accordée à la dimension visuelle, maquette plus aérée... c'est quand même mieux. Quand à la place de la pub, elle n'a aucun impact puisque le nombre de page de rédactionnel est passé en quelque mois de 110 à environ 160 sur ce numéro. Bref, comme tu le disais toi même très justement dans ta lettre : la rédac' a toujours raison !
Yargla à tous !



Parlez-en à votre micro

Prononcez "cé deux points", la seule chaîne de télévision pour vous et votre micro.

Pour vous, la seule chaîne de télé entièrement consacrée aux jeux vidéos, à la micro, à internet et à la cyber-culture

Pour votre micro, un service de téléchargement par satellite à haut débit, avec des centaines de logiciels chaque mois

sur CANAL SATELLITE NUMERIQUE et LE CABLE NUMERIQUE

plus d'info :
0803 - 056 058
www.cpp.fr
3615 CPP

Plus de niveaux qu'une pizza-vit Wang !



Tanks, hélicos, robots et kits de survie : parmi les nombreux de puissants moyens de destruction.



Combats à mains nues. Utilisez vos poings et vos pieds pour d'autres exercices.



VOICI LA VRAI RAISON D'AVOIR PEUR DU NOIR :

Lo Wang, le guerrier de l'ombre, assassin suprême et ennemi mortel des yakusas, le mutilateur des monstres et mutants en tout genre, débarque au pays du soleil levant pour y semer les ténèbres. Dîtes sayonara aux ninjas laminés, et pour rester zen, ne vous éloignez pas de la lumière ...

Le guerrier de l'ombre est sur vos traces !

-Shareware disponible
-Version complète disponible mi-septembre
-Compatible 3DFX





Plein de bruitages, d'effets spéciaux, d'explosions et de flammes... Une immersion totale dans un environnement hostile.



Jouez plus d'effets sonores, de commentaires et d'interactions que dans Duke Nukem 3D.



Multijoueur à 8 en mode Wangbang, coopératif ou en équipe. Et de nombreuses options inédites dont un mode à handicap.

Shurikens, uzis, mitrailleuses et bien d'autres armes.



Nagez, grimpez, allez où vous voulez et faites ce que vous voulez !



Tourelles rotatives 35 mm pour faire place nette !



«Celui qui marche sur les traces du premier ne peut espérer le dépasser.»

Confucius

«Sauf s'il l'extermine !»

Lo Wang

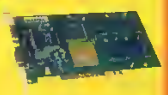
le dernier maléfice des créateurs de Duke Nukem 3D

Lo Wang™ est le

Shadow Warrior™



GAGNEZ DES JEUX EIDOS ET UNE CARTE



DIAMOND MONSTER 3D (3DFX) EN JOUANT SUR LE **3615 EIDOS** (2F23/MINUTE).

JUSQU'AU 25 SEPTEMBRE 97

DIAMOND MULTIMEDIA

Développé par

PC CD

GT Interactive Software

www.gtinteractive.com

www.ten.net

3D Realms

EIDOS INTERACTIVE

Shadow Warrior™ © 1997 3D Realms Entertainment, Inc. Tous droits réservés. Edité et distribué par Eidos Interactive Limited sous licence de GT Interactive (Europe) Software Corp. TEN™ et le logo TEN™ sont les marques déposées de T.E.N. Network, Inc. Toutes les autres marques sont les propriétés de leurs sociétés respectives.

Non, non ! Vous ne rêvez pas . C'est bien un numéro de plus de 200 pages que vous tenez dans vos petites menottes Certes, vous commenciez à y être habitué depuis deux numéros, mais pour l'instant c'était plutôt conjoncturel (numéro 100 et d'été oblige) Pour celui-ci, nous avons eté les premiers surpris Ce n'est pas un paquet, mais une avalanche de produits qui nous est tombée sur la tête, et encore nous avons eu chaud puisque de nombreux gros tests ont été repousses *in extremis* au mois prochain. J'entends déjà râler des esprits chagrins sous pretexte « que d'accord il est gros mais c'est parce qu'il y a plein de pub » Certes ! Mais que ces mêmes tristes sires jettent un œil sur les numéros du debut d'année et ils réaliseront que la quantité de rédactionnel est passée en quelques mois de 120 à près de 160 pages pour ce numéro (au grand dam des lézards de la rédaction) Mais le problème risque de dégénérer, car au rythme auquel les nouveaux jeux arrivent, il va nous falloir trois mois pour ecrire le prochain et deux mois à vous pour le lire. Pour un mensuel, c'est un souci . La solution risque donc d'être plus prosaïque devenir plus durs au niveau des tests .. Cela ne veut pas dire que la pagination ou les notes vont baisser, mais plutôt que des tests de 2 ou 3 pages sur des produits corrects seront desormais déplacés quand des mega hits se bousculeront au portillon Pour résumer, beaucoup de pages pour les très bons jeux et balpeau pour les autres Cette petite mise au point faite, je profite de l'occasion pour vous conseiller de ne pas rater les prochains numéros qui risquent de vous surprendre (en bien, pas de panique)

Olivier Canou

P-S Ah au fait ! Precipitez vous sur le CD de l E3 Stef a sue comme une bête mais je pense que cela va vous plaire. Apres la rubrique reseau et le supplement soluce je pense que nous allons faire des emules chez certains de nos confreres a l'[illegible]é debordant

ACCOLADE NOSTALGIQUE





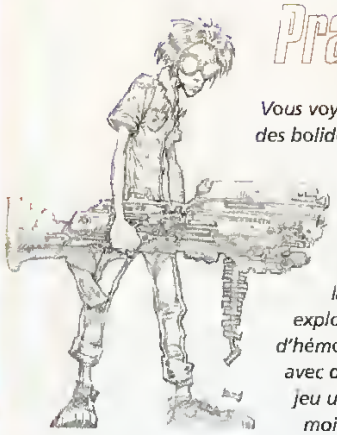
La société Accolade **a surpris pas mal de monde sur le salon, avec le retour d'un de ses titres phares :** Test Drive, **dans une version 4.0. Au programme, un moteur 3D qui semble très performant et des graphismes somptueux. Très attiré par les voitures, Accolade annonçait aussi** RedLine, **une seconde simulation automobile proche dans l'idée d'Interstate'76, avec en plus la possibilité de sortir de son véhicule et pas mal d'autres surprises !**

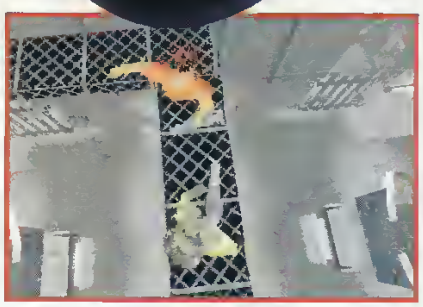
La Force est contre vous !

On vous en a déjà pas mal parlé, mais lors de l'E3, il n'y avait pas de stand sans son contrôleur **Force Feedback**. Cette technologie permet aux programmeurs de gérer dynamiquement les joysticks pour que le joueur ressente physiquement les événements du jeu. Ainsi lors d'un piqué avec un avion, le joystick sera beaucoup plus dur à redresser, tout comme dans la réalité (Ndlr : Mmmh, tu fais quoi de tes weekends mon petit Didier ?). De même, lorsque vous êtes touché, vous sentirez désormais les vibrations et de véritables coups seront répercutés dans votre main Si cela peut semhler un peu gadget, je peux vous affirmer que l'essayer c'est l'adopter ! Tous les constructeurs proposent déjà le leur (CH Products ou Thrustmaster entre autres) et même Microsoft y va de son Sidewinder Force Pro. Il devrait d'ailleurs débarquer en France dès la rentrée avec deux jeux récents. Reste malheureusement le problème inhérent à toute nouvelle technologie, à savoir un prix élevé (dans les 800 à 900 F).



Pralines en vrac





Vous voyez Death Rally ? Un jeu de course avec des bolides qui évoluent en vue aérienne dans un décor 3D ? Eh bien, **Take No Prisoners,** *c'est la même chose ! À une différence près, vous ne dirigez pas une voiture mais un mercenaire armé jusqu'aux dents (sabre laser, bazooka, lance-flammes, etc) qui explose tout ce qui bouge dans un festival d'hémoglobine et d'effets de lumière saisissant. Un peu comme Loaded (sur PlayStation) mais avec des ascenseurs, passerelles et autres éléments de décor en 3D susceptibles de donner au jeu un réel effet de profondeur. Ah, euh, et pour la profondeur scénaristique ? Ben, je sais pas moi. Il faut tous les tuer, j'imagine... mais pour cela, il faudra attendre octobre.*

LE JET PLUS ULTRA



Si vous avez loupé et JetFighter III et son scénario disc, **Missions Studios** *vous propose avec* **JetFighter III Deluxe** *de faire d'une pierre deux coups, et ce pour la somme approximative de 300 F. Cette nouvelle version 100 % française comprendra, outre cinq campagnes réparties en plus de 150 missions, une encyclopédie multimédia (pour tout savoir sur les navions), un nouveau jet (celui de Tom Crouzzze), ainsi qu'une option permettant de tirer partie et du MMX et des cartes 3Dfx. Test dans le prochain numéro.*

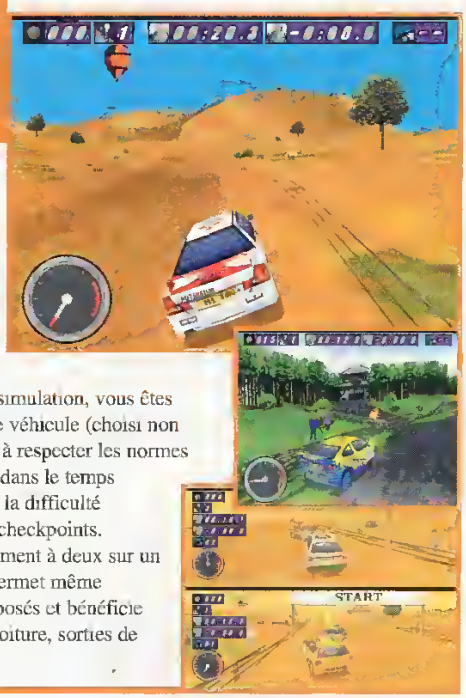


Un Verne, ça va...



Riven, *c'est le nom qu'aura la suite officielle de Myst, best-seller mondial. Et au vu de cette seconde mouture, il faut reconnaître que le savoir-faire de* **Cyan** *risque encore de faire quelques dégâts du côté de nos innocentes tirelires. Pourquoi ? Parce qu'on y retrouve tout ce qui a contribué au succès de Myst... mais en mieux : graphismes sublimes (cette fois en plein écran), ambiance sonore exceptionnelle, interface extrêmement simple (pas d'inventaire, pas de dialogue), progression par énigmes .. le tout structuré autour d'un univers insulaire très inspiré des écrits de Jules Verne, avec tout ce qu'il faut de dépaysant, onirique et... euh, fascinatoire. Sortie le mois prochain.*

Hors champs



International Rally Championship est la version 97 de Rally Championship. Toujours développée par **Magnetic Fields**, éditée par Europress et distribuée par Ubi Soft, cette nouvelle mouture, annoncée pour fin septembre, propose une maniabilité améliorée (ajout du frein à main dans le contrôle de la voiture), ainsi que des modes de jeu plus accentués. Effectivement, en mode simulation, vous êtes désormais obligé de réparer régulièrement votre véhicule (choisi non plus parmi six, mais neuf possibilités) de façon à respecter les normes de sécurité imposées tout en finissant la course dans le temps imparti. En mode Arcade, trois options de jeu à la difficulté croissante pimentent le challenge offert par les checkpoints. International Rally Championship se joue également à deux sur un même écran et jusqu'à huit en réseau. Il vous permet même d'éditer vos propres circuits en plus des 15 proposés et bénéficie d'un réalisme visuel accru (état variable de la voiture, sorties de route gérées, météo, textures animées, etc.).

HYPER FUN
Et le monde virtuel sera à ta portée.
HYPER MEDIA
QUAND ASSEZ N'EST PAS ASSEZ

Vous pensez multimédia,

La solution pour acheter moins cher vos CD-ROM, CDI et Jeux pour Consoles

Club Européen du MULTIMEDIA

Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.

Profitez de cette offre exceptionnelle et bénéficiez des

avantages du Club



1 Un choix exceptionnel

Le Club Européen du Multimédia, 1er club multimédia en France, vous propose une gamme complète de CD-ROM, CD- Consoles, CD-I et accessoires multimédia.

Un choix exceptionnel constamment réactualisé : **plusieurs milliers de titres présentés dans notre catalogue.** Toute la production multimédia française + tous les "Best Sellers" américains !

2 Une garantie d'économie

Chaque CD-Rom acheté au "Prix Club Euro" (déjà **-10 %** sur le prix public) donne droit à une réduction supplémentaire de **-10 %** sur un second CD-ROM.

-10% + -10%

3 Un catalogue gratuit chaque trimestre

Vous y trouverez une sélection des titres disponibles sur le marché aussi bien CD-ROM, CD-I, qu'en jeux pour consoles et accessoires multimédia.



4 Livraison en 48 h

Grâce aux envois en Colissimo. *(délais garantis par la Poste)*

5 Des CD-ROM Gratuits

En accumulant des points cadeau !

6 Des offres exceptionnelles



Le Club Européen du Multimédia propose régulièrement des promotions spéciales réservées à ses adhérents. Une occasion de compléter votre CD-Thèque à moindre frais avec des remises allant jusqu'à - **50 %**.

-50%

7 La Carte 4 Etoiles

Pour régler vos achats en douceur, au comptant ou par petites mensualités de 250 F.

4 Etoiles

8 Le Club en direct...

- PAR MINITEL 3615 CECD
- PAR TÉLÉPHONE 0-836-670-505
- ET SUR INTERNET http://www.cdclub.com

Le Club sur Internet

9 Une hot-line technique

Des techniciens spécialisés sont à la disposition de nos adhérents au **01.44.83.42.30.**

10 Un seul engagement

En échange de tous ces privilèges, vous avez juste à acheter 3 CD-ROM au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers.



bienvenue au Club !

OFFRE EXCEPTIONNELLE


Dictionnaires ouvrez-Multi. Vers.Fran./Ma. et PC

L'Anglais Multimédia au Quotidien Vers. Franç. PC


Test de Qi Vers. Franç. PC


Je découvre l'ordinateur Vers. Franç. Mac et PC


La Belle au Bois Dormant Vers. Franç. PC

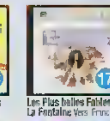

Le Grenier de Grand-Mère Vers. Franç. Mac et PC

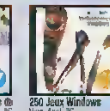

Le Gros Crabe et ses Amis Vers. Franç. Mac et PC


Les Chiffres et les Nombres Vers. Franç. Mac et PC

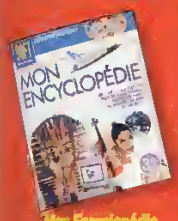

Les Formes et les Couleurs Vers. Franç. Mac et PC


Les Lettres et les Mots Vers. Franç. Mac et PC

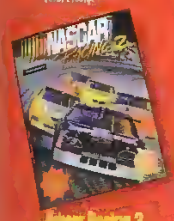

Les Plus belles Fables de La Fontaine Vers. Franç. PC


250 Jeux Windows Vers. Angl. PC

Catalogue


Mon Encyclopédie Vers. Franç. PC


Duke Nukem 3D Vers. Franç. PC


Nascar Racing 2 Vers. Franç. PC

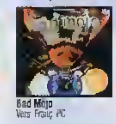

Alien Carnage Not. Franç. PC


Alien Odyssey Vers. Franç. PC


Alien Virus Not. Franç. PC

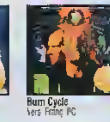

Alone in the Dark 1 Vers. Franç. PC

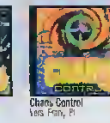

Alone in the Dark 2 Vers. Franç. Mac ou PC

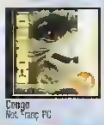

Bad Mojo Vers. Franç. PC


Batman Fot Ever Not. Franç. PC


Bureau 13 Vers. Franç. PC


Burn Cycle Vers. Franç. PC


Chaos Control Vers. Franç. PC


Congo Not. Franç. PC


Crazy Cat 3 Not. Franç. PC


Crusader de Remorse Vers. Franç. PC


Cyberia Vers. Franç. PC


Discworld Vers. Franç. PC

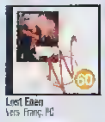

Dragon Lore Vers. Franç. PC


F14 Tom Cat Not. Franç. PC


Fade to Black Vers. Franç. PC


Grand Prix Manager Vers. Franç. PC


Indiana Jones and the Fates of Atlantis Vers. Franç. PC


Lost Eden Vers. Franç. PC


Mean 18 Not. Franç. PC

OFFRE EXCEPTIONNELLE


Cyberspeed Tra... Franç. PC

Jusqu'à **5 CD-ROM au choix** **49 F TTC** *Chacun* + frais d'envoi


Football Manager 3 Vers. Franç. PC

+ 1er Cadeau
30 Joure d'Abonnement Gratuit à Infonie + Internet, connexion illimitée


INFONIE L'Internet + ...

+ 2e Cadeau
Votre Range CD-ROM

+ 3e Cadeau
Un cadeau surprise
Si vous répondez dans les 8 jours.

Jeux d'Echecs 3D Vers. Franç. PC

Jeux de Mots Vers. Franç. PC

Leisure Suit Larry 7 Vers. Franç. PC

Offre valable jusqu'au 31/3/98

Micro Machine 2 Vers. Franç. PC

Football manager Vers. Franç. PC

Predator 2 Not. Franç. PC

Pneuman et Ice Vers. Franç. PC

Raven Project Vers. Franç. PC

Road Rash Vers. Franç. PC

Solar Crusade Vers. Franç. PC

Space Ship War Lock Vers. Franç. PC

Virtual Chess Windows 3.1 Vers. Franç. PC

3D Animation Vers. Franç. PC

Aménagez votre Intérieur Vers. Franç. PC

Best of Le Bourget Vers. Franç. Mac et PC

3500 titres disponibles sur catalogue

Art & Musique · Culture · Education · Eveil · Jeux · Loisirs · Professionnel · Sciences & Nature · Adultes

Calva CD On Line N°3 Vers. Franç. PC

Cartes de Visites Vers. Franç. PC

Cinemovies N°1 Vers. Franç. PC

Cinémovies N°2 Vers. Franç. PC

CV et Lettres de Motivation Vers. Franç. PC

Cyber Factory vol. 1 Vers. Franç. PC

Internet PC Kit de connexion

La Gym Vers. Franç. PC

Le Code de la Route Vers. Franç. PC

Les Fêtes et la Cuisine Collection Vers. Franç. PC

L'Origami ou les Pliages Multim. Vers. Franç. PC

Maisons 3D Vers. Franç. PC

Mega Family Vers. Franç. PC

Mon Balcon Fleuri Vers. Franç. PC

Radio FM Vers. Franç. PC

Faire-part & Invitations Vers. Franç. PC

Multi Photos Vers. Franç. Mac et PC

2500 Photos Vers. Franç. Mac et PC

2500 Textures Vers. Franç. Mac et PC

8250 Cliparts Vers. Franç. Mac et PC

La Bible Gen Vol. 2 Vers. Franç. PC

Nocturne Vers. Franç. PC

Le Sexoscope Extrême Gang Vers. Franç. PC

Le Sexoscope Folie Anale Vers. Franç. PC

Le Sexoscope Vol. 1 Vers. Franç. PC

Opéra Clinic vol.3 Vers. Franç. PC

Plaisirs d'Age Mûr vol. 1 Vers. Franç. PC

Plaisirs solitaires Lingerie Fine Vers. Franç. PC

X Mania Special Lesbiennes Vers. Franç. PC

X Mania Special Pipes Vers. Franç. PC

X Mania Special Pénétration Vers. Franç. PC

X Mania Special Solo Vers. Franç. PC

GP0997

BON D'ESSAI GRATUIT

A Retourner des aujourd'hui à : CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA, BP 72, 59963 Croix cedex

Envoyez-moi le(les) CD ROM dont j'ai noté le(les) numéro(s) ci-contre ainsi que mes 3 cadeaux gratuits. Si dans les 10 jours je ne suis pas entièrement satisfait je vous le(les) retourne et sans enregistrement remboursez (hors frais de port). Si je décide de le(les) garder je deviendrai membre du Club Européen du Multimédia sans droit d'entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adhérent et mon premier Catalogue CD-ROM Magazine. Je m'engage à acheter seulement 3 CD-ROM au moins par six pendant deux ans. Chaque trimestre, il me sera présenté la sélection du Club. Si je désire recevoir cette sélection je n'aurai rien à faire, elle me parviendra automatiquement. Si je désire un autre CD-ROM ou pas de CD-ROM du tout, je vous retournerai la carte-réponse jointe à mon CD-ROM Catalogue Magazine avant la date limite indiquée. Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année par tacite reconduction. Et si je souhaite quitter le Club je vous préviendrai par simple lettre et mon adhésion sera résiliée immédiatement.

Voici le(les) CD-ROM que je choisis :

1er N° | 2e N° | 3e N° | 4e N° | 5e N°

Je possède un ☐ Mac ☐ PC

Je possède un modem ☐ Oui ☐ Non

1er Cadeau : 30 jours d'abonnement Gratuit à Infonie + Internet, (connexion illimitée)

2e Cadeau: Un Range CD-ROM

3e Cadeau: Un Cadeau surprise si je réponds dans 8 jours

☐ Je choisis 1 CD-ROM je joins mon règlement de 88,90 F (49 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 2 CD-ROM je joins mon règlement de 137,90 F (98 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 3 CD-ROM je joins mon règlement de 186,90 F (147 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 4 CD-ROM je joins mon règlement de 235,90 F (196 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 5 CD-ROM je joins mon règlement de 284,90 F (245 F + 39,90 F de frais d'envoi)

#50L

Supplément de frais de port Belgique Suisse et Luxembourg 35 F - Dom Tom 80 F - Autres pays nous consulter.
☐ Je désire être livré en express, j'ajoute 20 F

Je règle par * ☐ Cheque* ☐ Mandat-Lettre* (*) Libellés à l'ordre du Club Européen du Multimédia
☐ CB N° _____ Expire le _____

☐ Avec ma Carte "4 Etoiles" N° _____

(MAJUSCULES SVP) ☐ M. ☐ Mme. ☐ Mlle

Nom _____ Prenom _____

Né(e) le _____ Tél _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA NI DU CLUB EUROPEEN DU CD-ROM

Date _____

Signature obligatoire

Pour les mineurs, celle des parents ou tuteur

Conformément à la loi informatique et Liberté vous disposez d'un droit d'accès et de rectification vous concernant. Par notre intermédiaire vous pouvez être amenés à recevoir d'autres propositions d'autres sociétés. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire à l'adresse ci-dessus.

Nous n'acceptons qu'une seule adhésion par foyer. Nous ne pouvons pas accepter de commande sans règlement ni signature. Le Club Européen du Multimédia se réserve le droit de refuser tout fonctionnement anormal. Cette offre est valable uniquement par correspondance dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 31/3/98

DIFFUSION : Sté Diffusion Horizons 7 393 65 291 4 rue de la Résistance 59700 Marcq-en-Barœul Tél : 20 61 47 15

BREVES

Painter 4 de MetaCreations

Club des Jeunes Créateurs

Mille'98

www.multimania.com/

Sony Computer Entertainment

Cybarlife Technology

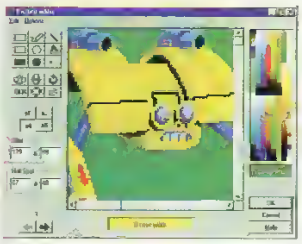
Drôles de circuits





Fun Tracks *est un clone extrêmement prometteur de Micromachines Développé par* **UDS** *(Unique Development Sweden) depuis maintenant un an et demi, ce jeu suédois sera distribué par Virgin début octobre et vendu à un prix inférieur à 200 F. Sept circuits vous permettront de faire la course avec un train lancé à pleine vitesse, de conduire la voiture de police, le car scolaire ou l'un des onze véhicules du jeu à travers des décors tout en relief et profondeur. Doté d'un moteur 3D apparemment performant en SVGA sur P133, permettant en outre de bénéficier de conditions météo variables, de textures transparentes (cascades), etc., Fun Tracks sera en outre multijoueur et doté d'une option splitscreen.*

LES JEUX SONT ENCORE FAITS



Sous-titré Klick & Play 2, The Games Factory **est en fait une version axée jeu de Klick & Create, la véritable suite de Klick & Play qui permettait de créer non seulement des jeux mais également des produits «multimédia». Prévu pour septembre aux environs de 400 F, ce soft vous permet de développer votre propre jeu tout en étant une burne lambda en programmation, à partir de milliers d'animations et d'images 3D, de plus de 1000 sons, 300 musiques, etc. La config' conseillée est un 486 DX2-66 avec 8 Mo de Ram et Windows 3.1 ou 95.**

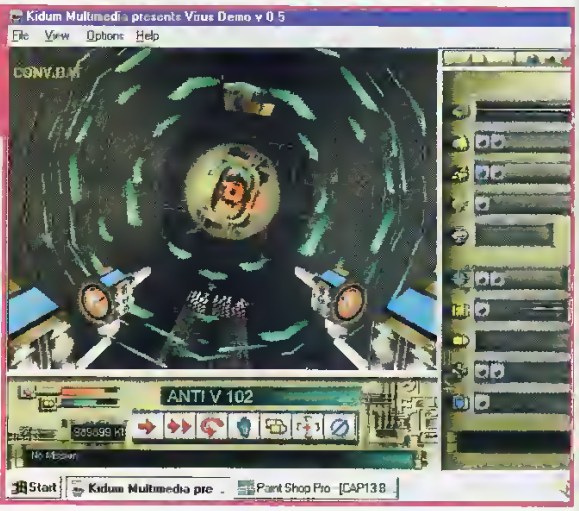
Mendel à la tortue



Développé par **Anark** *(dont c'est le premier jeu) et distribué par E.A.,* **Galapagos** *:* **Mendel's Escape** *a le mérite de proposer un concept original. Ce jeu de réflexion vous confie la tâche de guider une créature virtuelle à travers des univers où Escher et ses incohérences géométriques font loi. Sans jamais vraiment la diriger, le joueur manipule l'environnement en 3D temps réel afin de libérer cette créature, qui bien que ressemblant à une araignée cybernétique n'en compte pas moins sur vous pour apprendre et survivre. D'abord peu sure d'elle, elle finit par prendre de l'assurance et réagit intelligemment à vos sollicitations. Compatible Direct3D, Galapagos n'a décidément aucun rapport avec les tortues.*



Alerte au virus !



On l'avait évoqué le mois dernier, **Virus**, un jeu **Telstar** prévu pour octobre, vous met aux prises avec un virus s'attaquant directement aux fichiers de votre disque dur. Une arborescence de fichiers d'un côté, une fenêtre graphique de l'autre, et hop la traque commence ! Installez d'abord des zones de protection et des usines de véhicules. Construisez ensuite des Collectors pour récupérer les kilobytes nécessaires à toute nouvelle construction, des Converter pour désinfecter vos fichiers ou des Anti-virus pour éradiquer le virus .. tous ces véhicules peuvent être contrôlés en 3D subjective ! Plus, lorsque vous vous déplacerez dans un fichier «musique» présent sur votre disque dur, vous en entendrez le thème sonore et, dans un fichier «graphique», vous apercevrez celui-ci en décor de fond. Marrant non ? Inutile de préciser que Virus, jouable en réseau (un administrateur, un hacker), n'altérera en rien les beaux fichiers de votre disque dur.

CARMAGEDDON

PLUS GORE, TU MEURS !

LA COURSE LA PLUS SAUVAGE JAMAIS ORGANISÉE DANS L'UNIVERS DU JEU VIDÉO!







SCI

PC CD ROM

FUNSOFT

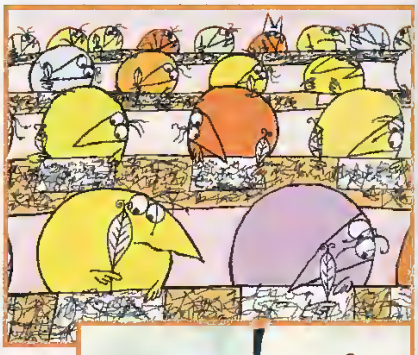
• **Electronic Arts** a inauguré aux États-Unis un tour des bases militaires de l'armée de l'air américaine avec son **ATF Gold** comme fer de lance. De là à ce que les vrais pilotes se fassent descendre virtuellement comme des lapins ..

• Un CD de scénarios devrait sortir pour **X-Wing vs TIE Fighter** d'ici la fin d'année, avec des tonnes de nouvelles missions, de vrais liens entre ces dernières et peut-être quelques nouveaux vaisseaux D'ici là, vous pourrez découvrir d'ici peu un patch Direct3D

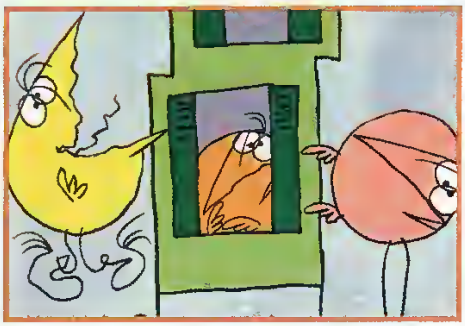
• Malgré une actualité très riche, le **salon de l'E3** d'Atlanta n'a attiré cette année que 37000 visiteurs contre 57000 l'an dernier. Il faut dire que le précédent salon se déroulait à Los Angeles, en pleine Californie, le fief du multimédia et des jeux video ! Et mauvaise nouvelle, l'an prochain, le salon se déroulera à nouveau à Atlanta !

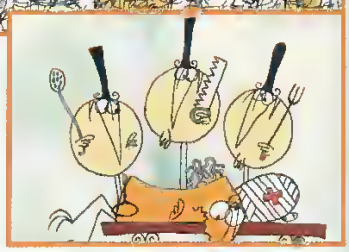
• **Virgin Interactive** et **Paramount Television** ont signé un contrat pour développer trois jeux sur la série **Star Trek Voyager**. Rassurez-vous, ils ne sont pas prévus avant 1999. ●

Pompez, pompez, pompez !



L'incroyable équipe composée par Jacques Rouxel pour les dessins et Claude Piéplu, pour la voix off, se reforme après avoir sévi entre 1968 et 1975 sur la série télévisée culte : **les Shadoks**. *Développée depuis sa création en 1995 par la société* **Bidulus Rex**, *Les Shadoks : la Promenade permet au joueur de participer aux déboires de ces, euh... bestioles. Toujours narrés au passé par Piéplu, ces aventures rocambolesques cumulent les genres (arcade, réflexion, aventure) pour offrir au joueur/spectateur actif un divertissement fidèle à la série tant dans l'esprit que dans la forme, Rouxel ayant suivi et initié le travail graphique effectué par l'un des cinq membres permanents de Bidulus.* ■





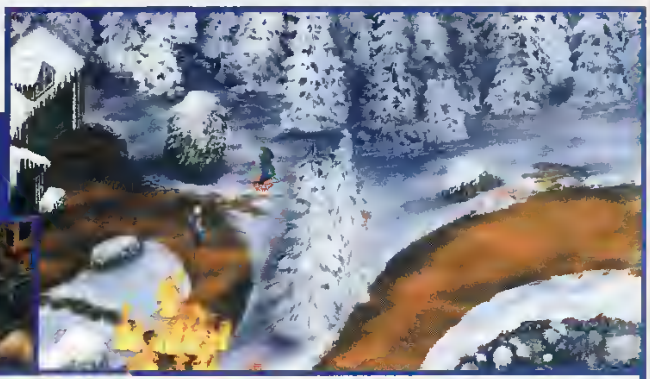
ÇA PLANE POUR EUX

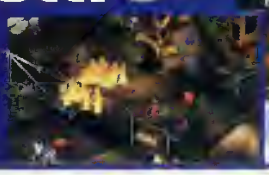
WinPlanner Plus **s'utilise de pair avec SubLogic ATP, Lago Airline Simulator, ainsi que les versions S.1 et 6.0 de Flight Simulator. Ce logiciel s'adresse donc aux mordus de réalisme aérien en permettant aux Fred et consorts de créer leurs plans de vol, de les convertir pour qu'ils puissent être contrôlés par l'ATC (le contrôleur aérien), de les répertorier dans un carnet de vol homologué par la FAA ; bref de s'envoyer en l'air avec un maximum de réalisme. Sortie en septembre pour un prix approchant les 300 tickets.** ■

Peter reste chez E.A.

Electronic Arts *a obtenu mi-août les droits de distribution exclusifs et mondiaux du premier jeu développé par* **LionHead Studios**. *Derrière le nom (somme toute ridicule) de cette nouvelle société de développement, créée en juillet a l'issue de l'E3 et située à Surrey en Angleterre, se cache Peter Molyneux. Co-fondateur de Bullfrog, également distribué par E.A., Molyneux ne devrait logiquement pas avoir trop de mal à trouver ses marques et promet de faire du premier jeu labelisé LionHead son meilleur titre à ce jour... Ça va pas être facile ! Oserais-je vous rappeler que le sieur Molyneux a engendré des titres désormais passés à la postérité tels que Populous, Syndicate, Theme Park et... Dungeon Keeper ?* ■

Comme une lettre à la poste ?







Postal a fait souffler un vent de scandale sur Atlanta. Développé par **Running with Scissors** (traduction littérale courir avec des ciseaux !) et édité par Ripcord Games, une équipe annonçant la couleur avec des titres aussi percutants que Space Bunnies From Space Must Die ! (traduction : les lapins de l'espace doivent mourir !), Postal met en scène un.. serial killer. Rien que ça. Basé sur un fait divers ayant mis aux prises les clients d'un bureau de poste avec le fusil à pompe d'un allumé du cigare, Postal vous permet de shooter du flic et du passant en piochant dans un arsenal allant du cocktail molotov au lance-missiles ! Interdit au moins de 18 ans aux États-Unis, ce jeu, qui prétend être au jeu vidéo ce que *Pulp Fiction* fut au cinéma, n'a pas encore de distributeur en France. Prévu pour être jouable jusqu'à 16 en multijoueur, Postal propose en outre des graphismes de qualité alliant personnages 3D et décors 2D extrêmement détaillés. ■


ETES-VOUS SÛR DE VOULOIR
EN SAVOIR PLUS ?
PC
CD
3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*
Infos Astuces Cadeaux
GT INTERACTIVE

VOUS AVEZ MIS DE L'ARGENT DE CÔTÉ...



... Ça tombe bien, la mafia a de gros besoins !

CONSTRUCTOR™

LA SIMULATION ÉCONOMICO-POLITIQUE PLUS VRAIE QUE NATURE

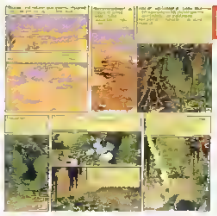
(Jouable en reseau)

«Complètement délirant, rempli d'humour et remarquablement intuitif.» (PC TEAM)

Acclaim

CONSTRUCTOR ... ent. All rights reserved.
THE SIMULATION ... of Acclaim Entertainment.
Acclaim ... ertainment.





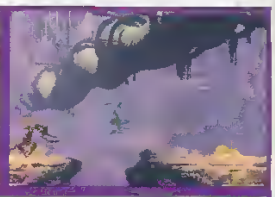
BD À L'INDEX

Index + **prépare pour octobre deux jeux, l'un historique, l'autre inspiré des aventures de Blake et Mortimer mises en scène par E. P. Jacobs. Titré** Le Piège Diabolique, **ce dernier confronte le joueur au professeur Miloch et se présente sous la forme d'une bande dessinée interactive (on s'en serait douté).** Croisades **vous permet de suivre les traces du pèlerinage d'Arthaud Leblanc jusqu'à Jérusalem, en évoluant au sein de décors, parfois en 3D, réalisés à partir de photographies. Sont-ce des jeux ?**

Usine à Rayman

Avec plus de 800000 Rayman vendus à travers le monde sur PC et consoles, il y en aura bien quelques-uns qui vont vouloir créer leur propre jeu de plates-formes C'est sans doute ce que c'est dit Michel Ancel, le papa de Rayman, en décidant de mettre en route **Rayman Designer**. *A la fois jeu (24 maps inedites sont disponibles sur le CD) et outil de création, ce titre bénéficiera en outre du support d'un site dédié Internet, directement accessible à partir du programme d'édition (le Mapper), où il sera possible d'échanger des maps. Grand public (à partir de 12 ans), ce logiciel necessite un Pentium équipé de Windows 95 (contrairement au Rayman original qui tournait sur 486DX2-66) et sera vendu mi-septembre autour de 170 F*







Abe CD

Contrairement à ce que l'on pourrait penser en découvrant **Oddworld : Abe's Oddysee**, ce n'est m un clone d'Another World, ni une resucée de Flashback Si Oddworld appartient au genre aventure/action mauguré par Prince of Persia et basé sur un système de déplacement horizontal d'écran en écran (pas de scrolling), toute ressemblance avec un quelconque titre du genre serait purement visuelle Abe, le sympathique alien contrôlé par le joueur, a en effet la possibilité de communiquer en sifflotant (!) avec ses compatriotes esclaves. Premier alien à prendre conscience de son destin (finir en casse-croute), il devra parvenir à s'évader en se faisant aider de ses congénères et en tirant partie de ses pouvoirs, l'un d'eux lui permettant de prendre possession du corps de ses gardiens (armés !). À vous de trouver une solution à chacun des problèmes rencontrés, en sachant que cette aventure non linéaire requiert autant d'adresse que de réflexion ! Oddworld, distribué par **GT Interactive** devrait être disponible cet hiver.

Plus bow tu meurs !

Coiffé sur le poteau par Flying Corps pour le 4 d'Or du meilleur simulateur de vol 96, **AH-64D Longbow** se voit doté d'une suite, présentée pour la première fois lors de l'E3. Toujours développé par la même équipe, ce simulateur **Jane's** proposera un moteur 3D ouvert aux cartes 3Dfx (la gestion d'autres cartes étant discutée) affichant quatre fois plus de détails que la première mouture et une option multijoueur assez géniale. Celle-ci permettra à deux joueurs de prendre place dans le même hélico, l'un aux canons, l'autre au cyclique. Les huit joueurs gérés en connexion modem, TCP/IP ou LAN pourront ainsi se partager quatre appareils. À propos d'appareils, deux nouveaux «floupfloup» (bruit des pales) pourront être pilotés : le Kiowa OH-58D (reconnaissance) ainsi que le Black Hawk UH-60L (transport de troupes). Les deux principaux défauts du premier Longbow ont ainsi été gommés (absence de mode multijoueur et moteur poussif), l'interface et le modèle de vol, déjà parfaits (dixit Jane's), restant inchangés. ■



COUP DE GUEULE

[illegible]

Didier Latil

Activision de conquête

Activision *vient d'obtenir la licence* **Civilization** *auprès d'Avalon Hill (créateur du jeu de plateau), s'attaquant ainsi directement à Microprose et à sa «success stratégie» (rappelons que ses deux Civilization se sont vendus à plusieurs millions d'unités à travers le monde). Activision prend ainsi sa revanche auprès de l'éditeur lui ayant enlevé la licence Mechwarrior, l'obligeant à se contenter de la licence quasi inconnue de Heavy Gear pour poursuivre sa gamme de simulations futuristes. L'editeur/distributeur d'id Software et d'Hipnotic Interactive vient également d'acquérir Raven Software afin de s'assurer le contrôle des lignes de produits Hexen/Heretic !* ■



DEMOLITION CAR

Sorte d'anti-Carmageddon, Crime Killer **(**Interplay**/début 98) ne vous confie plus le rôle du méchant chauffard mais celui du gentil flic. Toujours aussi manichéen, le jeu d'action 3D se dote ainsi d'une conscience morale. Le problème étant qu'en l'an 2115, faire régner l'ordre ou le perturber n'est plus qu'une question de point de vue ! Et faire baisser le taux de criminalité n'est plus affaire de psychologie, comme en témoigne les moyens mis à votre disposition pour rétablir l'ordre (voiture, moto, engin spatial).** ■

VOUS VENEZ DE CONSTRUIR UNE SUPERBE VILLA...



... Ça tombe bien les squatters ont des goûts de luxe

CONSTRUCTOR

LA SIMULATION ÉCONOMICO-POLITIQUE PLUS VRAIE QUE N

(Jouable en réseau)

«Constructor redonne un coup de neuf au genre.» (GEN 4)

Acclaim

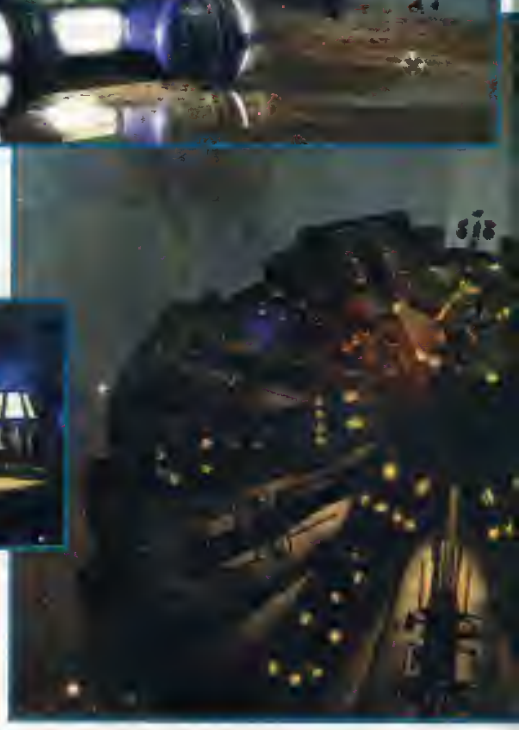
CONSTRUCTOR THE SIMULATION Acclaim [illegible]

[illegible] All rights reser [illegible] Acclaim Enterta [illegible] tainment.











Blade Runner

Replicants en sursis

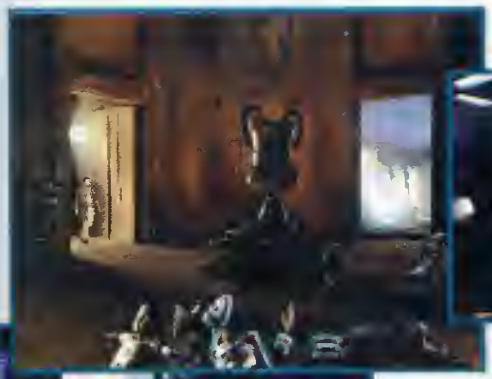
Lorsque nous avons enfin réussi à nous faufiler dans la pièce à l'écart du salon de l'E3 où était présenté une version jouable de Blade Runner, nous n'étions pas peu fiers. Je ne vous raconte même pas notre tête à la sortie de cette mémorable présentation ! Pour un tel produit, il fallait réussir à la fois à garder l'ambiance du film et créer quelque chose de complètement inédit sur PC. L'équipe de Las Vegas semble avoir totalement réussi ces deux paris, avec tout d'abord une transposition fidèle et dans ses moindres détails du modèle original.

Univers clone

L'aventure, car il s'agit avant tout d'une aventure, se déroule à la même époque que les événements du film et le joueur aura donc le plaisir de retrouver des personnages comme Decker ou Rachel. Vous l'avez compris, vous êtes un Blade Runner, et très vite, vous allez vous retrouver dans une situation bien délicate, vous transformant plus en gibier qu'en prédateur. Outre les dialogues et la gestion d'objets propres à tout jeu d'aventure, vous aurez aussi droit

Une licence de cette envergure est toujours un piège, et malgré le talent de Westwood Studios, en bons fans de l'œuvre de Ridley Scott, nous avions peur d'être déçu. Hommes de peu de foi que nous étions !

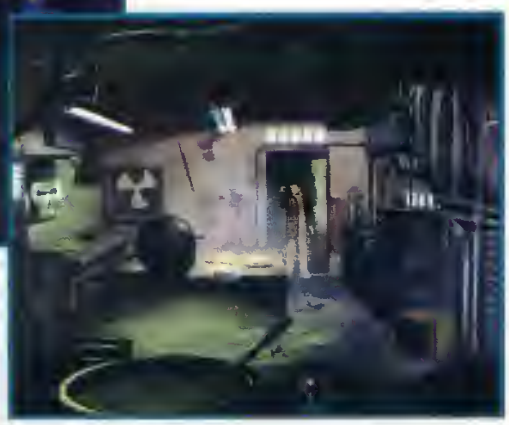
Format : CD-Rom PC / Editeur : Westwood Studios/Virgin I.E / Sortie : noël 97

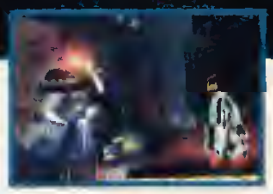








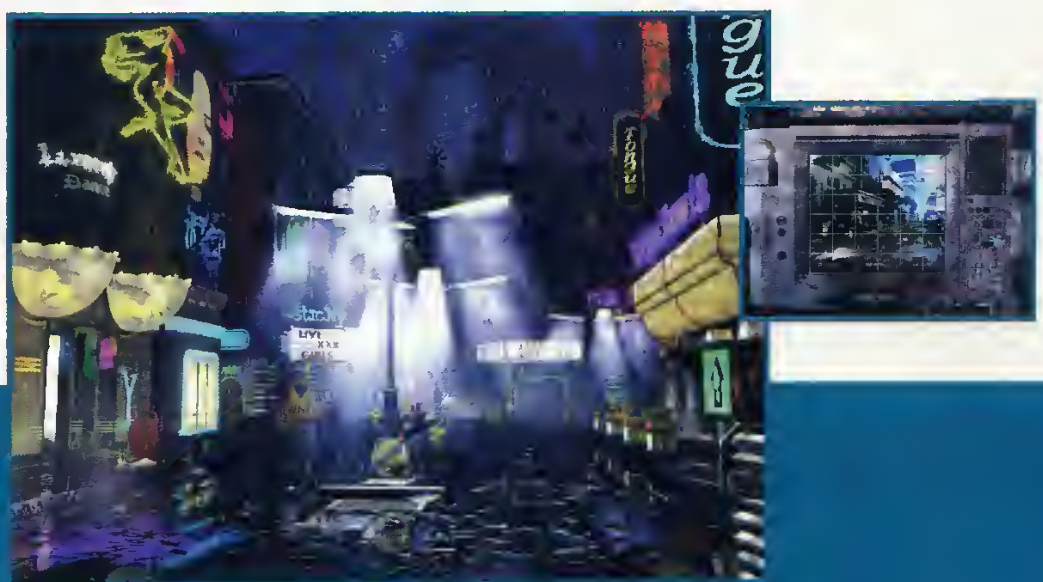






à des séquences d'action, totalement intégrées au reste. Que cela soit par les musiques d'ambiance, les décors, l'aspect sinistre et pluvieux des divers lieux, vous replongerez dès les premiers regards dans cet univers glauque qui a fait le succès de *Blade Runner*. En fait, le moteur 3D développé spécialement pour ce soft innove sur de nombreux points et le joueur sera constamment surpris par des phases de jeu qu'il prendra à tort pour des séquences cinématiques. La qualité des graphismes est telle dans le jeu en lui-même, que le joueur aura bien du mal à se fier à ses yeux, avec des effets de reflets, d'ombres ou de transparences... en temps réel ! Et surtout sans aucune carte vidéo 3D gérant ces prouesses ! La version que nous avons vue tournait en effet sur une machine « basique » et les développeurs nous ont affirmé que leur moteur 3D était si pointu que les cartes 3D actuelles ne leur étaient d'aucune utilité ! Nous ne pouvons vous en dévoiler plus, alors voici déjà quelques photos pour vous faire baver. Mais croyez bien que toute notre attention se porte une fois encore vers la ville du jeu : Las Vegas ! ■

Didier Latil



BREVES

• **Politika**, le prochain roman de Tom Clancy sera vendu en bundle avec le soft du même nom à la fois en librairie et dans les boutiques de jeu vidéo. Politika, le jeu, est développé par la société créée par l'auteur des aventures de Jack Ryan : **Red Storm Entertainment**. On n'est jamais mieux servi que par soi-même.

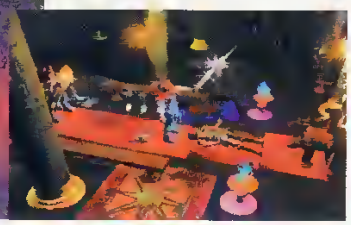
• Cinq membres de l'équipe responsable du développement de **MDK** ont plaqué David Perry pour créer leur propre société de développement à San Francisco. Cette nouvelle société a signé un accord de distribution avec **Interplay** et continue à travailler de pair avec Shiny sur la série et la gamme de jouets MDK.

• Alors que **Monolith** nous prépare deux produits supportant sa nouvelle technologie DirectEngine **Blood 2** et **MetalTek** (edité par Microsoft), la première extension de Blood (le Plasma Pack) s'apprête à sortir d'ici la fin septembre aux Etats Unis. Ce pack comprendra quelques nouvelles armes, sept nouveaux monstres, onze niveaux solos et trois maps multijoueur.

• **Goldstar/LG Electronics** ont annoncé début août l'un des premiers lecteurs CD-Rom 24x E-IDE, nom de code : CRD8140B. Vendu moins de 1 000 F, ce lecteur affiche un taux de transfert de 3600 Ko/s et un temps d'accès moyen inférieur à 90 ms ! ●

GRAAL LOVELY !





Une petite gonzesse avec une grosse épée qui se balade à travers un dédale de couloirs et de salles, ramasse ça et là un objet pour l'utiliser plus tard, discute avec quelques gentils et éviscère de nombreux méchants, le tout entièrement en 3D, voilà grosso modo ce que vous proposera de vivre Excalibur 2555 AD**, un mixte entre Tomb Raider pour la caméra attachée aux mouvements de l'héroïne et d'Alone in the Dark pour la dimension aventure. Et Excalibur dans tout ça ? Ben, on verra ça en automne...** ■

Faut pas gâcher...





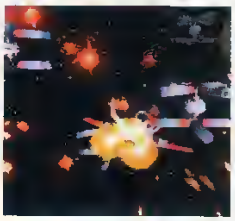
Guy Roux, le célèbre éleveur de poulets auxerrois, fait son entrée dans le management microludique avec **Guy Roux Manager 98**. Développé par **Software 2000**, une boîte allemande spécialiste du genre, ce jeu est en fait le quatrième volet de la série des Total Football Management. Entièrement «francisé» par Ubi Soft, Guy Roux Manager 98 (anciennement Total Football Management 4) comporte désormais toutes les équipes des trois divisions françaises, plus l'équipe nationale ; Guy Roux n'intervenant que dans l'aspect Communication/Marketing du produit. Les budgets dont vous disposez évoluent en fonction du niveau de difficulté choisi par le joueur parmi les 10 proposés. Le joueur peut également décider de déléguer les tâches les plus complexes à l'ordinateur, de ne pas s'occuper des finances du club, ou au contraire de tout contrôler de A à Z. Doté de graphismes séduisants et d'une ambiance sonore travaillée, Guy Roux Manager 98 permet aussi de créer des mini-scandales en accordant des interviews d'après-matchs ! ■

Le tank et la tortue



Y'a pas le feu au lac, certes, mais il était temps qu'il arrive cet **Armored Fist 2 - MIA2 Abrams**. *Développé par* **Novalogic** *à partir de leur moteur 3D (le Voxel Space 2 également utilisé pour Comanche 3), cette simulation du tank considéré à ce jour comme l'un des plus rapides, est désormais annoncée pour fin septembre. Il suffit de jeter un œil à la photo d'écran pour s'apercevoir que le jeu est visuellement aussi réaliste qu'il est possible de l'être avec les machines actuelles. Et il dispose de surcroît du parrainage de General Dynamics, assurant au joueur une simulation aussi réaliste sous la tourelle qu'autour ! Armored Fist 2 bénéficiera également de l'option huit joueurs en réseau développée pour Werewolf vs Comanche.* ■

SPACE OU SPICE ?



Alors que Titus **nous prépare un nouveau shoot en 3D du nom de** Space Girl **(gestion des cartes accélératrices 3D, 50 niveaux, missions secrètes à la TIE Fighter, etc.), les cinq nanas déchaînées qui ont fait craquer Cedric et Didier pourraient fort bien couiner prochainement sur votre PC. Pour l'instant il ne s'agit que de rumeurs, mais il semble que ce groupe de charme et de (pare-) choc soit intéressé pour être intégré dans un jeu. Sony, Sega et Eidos seraient sur la brèche pour obtenir « What they really really want » !** ■



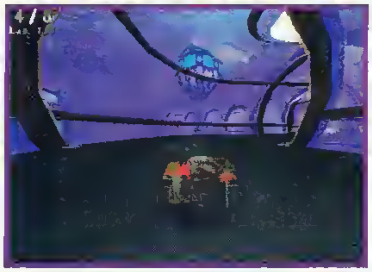

Ceux qui
n'ont
rien à
perdre
ont tout
à y
gagner...

• Précédant d'un mois l'annonce de Goldstar, **Mistumi** s'apprête également à sortir son lecteur CD-Rom 24x le FX240 (non Fred, ce n'est pas un avion), affichant les mêmes performances que le CRD8140B (non Éric, ce n'est pas l'heure de ta pilule !)

• Il semblerait (d'après **Eidos**) que des photos compromettantes de **Lara Croft** soient disponibles sur le Net Sachez qu'elles sont truquées, et que notre petite Lara ne avoir un jour posé dans le plus simple appareil et encore moins avec un quelconque appareil

• **Surcouf** a profité de l'été pour céder à l'apologie des marques, ses stands étant désormais aux couleurs des principaux éditeurs et constructeurs du marché Il en profite également pour proposer des affaires tel ce P133 (processeur K5 AMD, 8 Mo, CD 8x, disque dur 1,2 Go) en kit se connectant sur votre TV, vendu approximativement 4000 F TTC ●

Pod relooké



Présenté à l'E3, Pod Arcade est une version 100% new look du jeu Ubi Soft destiné aux salles d'arcade. Développé a l'aide de la technologie Pentium 2, cette nouvelle mouture sera le cheval de Troie d'Intel, qui compte bien s'implanter sur un territoire dominé jusque là par les géants nippons que sont : Sega, Namco et Capcom (pour ne citer que ceux qui me viennent à l'esprit). À titre d'exemple, alors qu'une voiture de Pod PC était constituée de 60 polygones, une seule roue de Pod Arcade en contiendra plus de 80 ! Autant vous dire que cette nouvelle version ne devrait jamais voir le jour sur nos humbles bécanes. Ce projet en est pour l'instant au 3/5e de son développement et ne devrait pas engloutir nos pieces de 10 balles avant... 98 ? 99 ? ■

Les dauphins du diable



Le salon de l'E3 fut l'occasion de découvrir des successeurs au très réussi Diablo de Blizzard. Parmi ceux-ci on trouve **Forsaken : Thrall of Chaos** (nom provisoire), un titre développé par **Cinematix Studios** pour le compte d'Eidos Ces développeurs de Total Mania, proposeront un jeu d'action/aventure, avec des personnages en 3D, entièrement animés par un procédé de motion capture. Vous explorerez une île comportant une dizaine de zones différentes (forêt, cité en ruines, cavernes, etc.), disposerez de trois styles d'attaques, avec en plus de la magie . . tout ceci en temps réel bien entendu Une des particularités du produit vient de la présence de Den Beauvais pour la conception graphique des niveaux et de certains personnages Cet artiste ayant à son actif de nombreuses couvertures de *Dragon Magazine*, une référence en matière de jeu de rôle. Il faudra attendre cependant jusqu'à l'an prochain pour en savoir plus sur ce produit ! ■

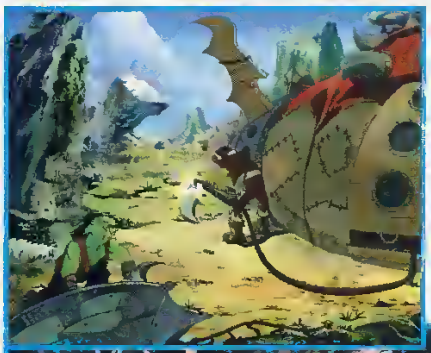


1111 RAISONS D'AIMER WIN95



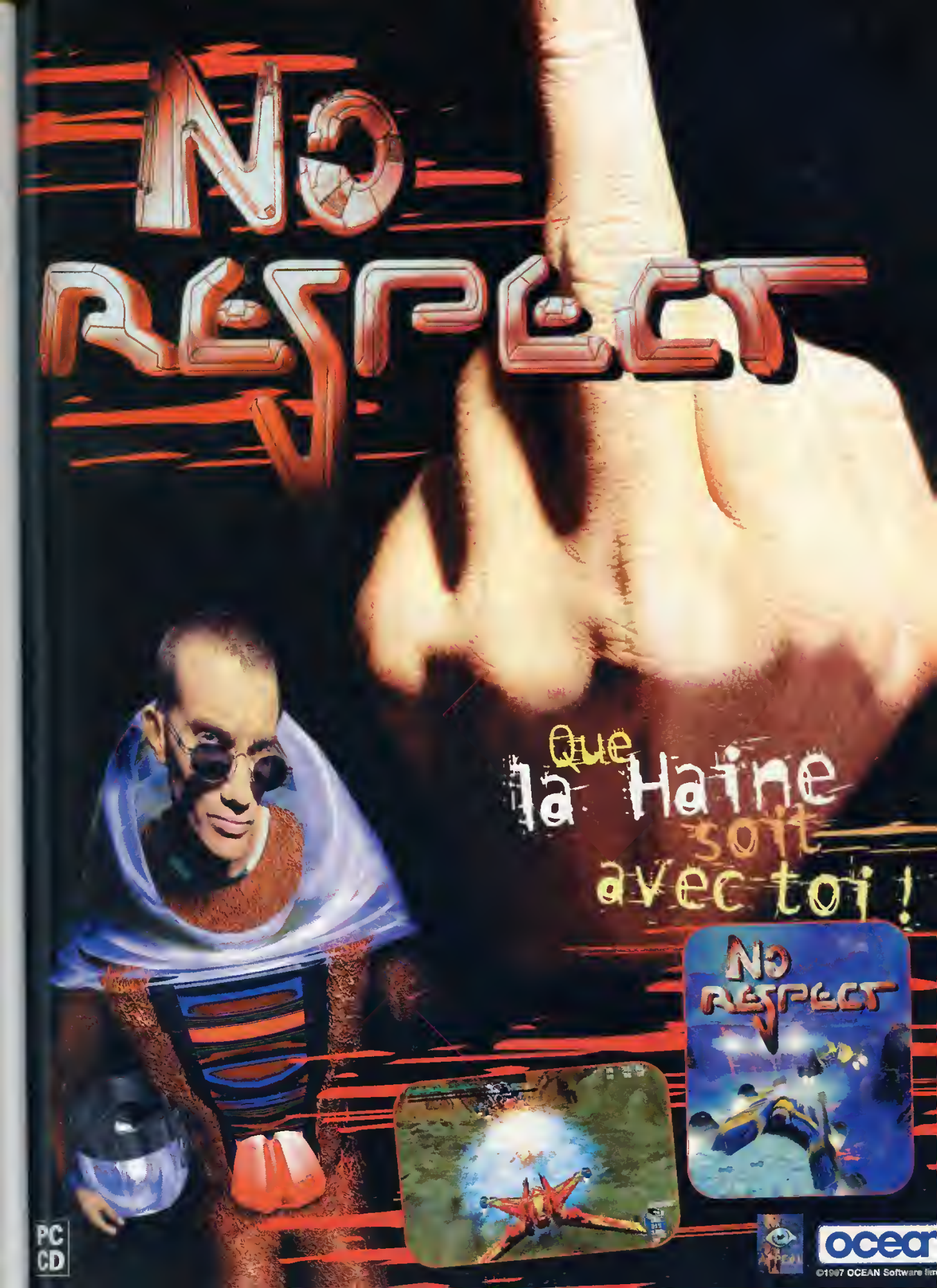
Saviez-vous qu'il existait exactement 1111 astuces pour transformer Windows 95 en une véritable bête de guerre ? Non ? Et bien imaginez que dans son immense bonté, M. Sybex **les a compilé pour vous dans un volume jaune canari de 800 pages vendu aux environs de... 100 F ! Pour ce prix, il est désormais possible de faire fonctionner correctement Win95 en résolvant des centaines de petits problèmes savamment oubliés par les fourmis têtes en l'air de Bill Gates. Et oui, dompter le dernier système d'exploitation Microsoft est à ce prix !** ■

Warcraft se disperse





*Alors que le développement de Warcraft III pourrait succéder à celui de Starcraft (d'après Bill Ropper, chef de projet Starcraft, «seul le degré de motivation générale en décidera !»), **Blizzard** manifeste sa volonté d'exploiter au maximum l'univers Warcraft en confiant à une équipe russe, jusque là spécialisée dans l'éducatif, la réalisation du premier titre de la série **Warcraft Adventures** Situé chronologiquement après Beyond the Dark Portal, **Lord of the Clans** vous prête les traits peu avantageux d'un jeune orc élevé sous le joug des humains. Classique dans sa représentation, ce titre bénéficie de graphismes SVGA aux backgrounds fouillés, les 70 personnages du jeu étant plus dépouillés afin de bénéficier d'animations aussi fluides que possible Sortie prévue pour décembre.* ■

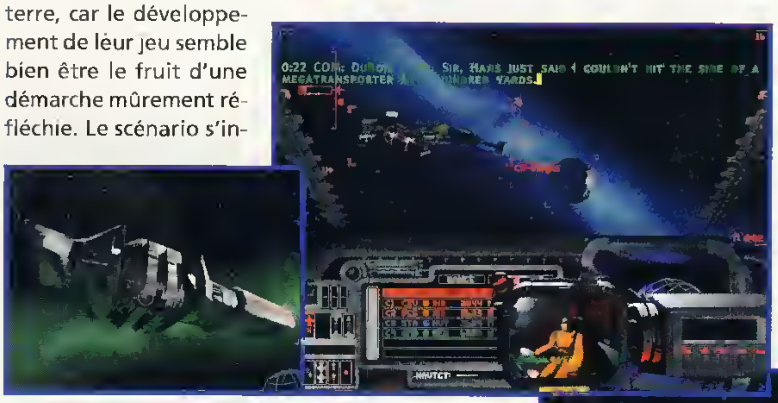

NO RESPECT
Que la Haine soit avec toi !
NO RESPECT
PC CD
ocean
©1997 OCEAN Software



Voilà un pari difficile à relever pour le premier jeu d'une équipe de développeurs encore inconnue. Mais ces derniers n'arrivent pas sans références dans le genre, puisque certains membres de Particle Systems ont participé à des projets similaires par le passé, comme Subwar 2050 et Warhead. De plus, la profusion de posters, miniatures et autres bibelots décorant leurs bureaux situés à Sheffield (Angleterre), sur le thème de la Guerre des Étoiles, Star Trek et autres sagas stellaires ne laissent aucun doute dans l'esprit du visiteur : ces gars-là ont la tête dans les étoiles. Mais aussi les pieds sur terre, car le développement de leur jeu semble bien être le fruit d'une démarche mûrement réfléchie. Le scénario s'insère dans un cadre global bien défini qui pourrait bien servir de tremplin à une saga à succès. Après s'être enfin arraché de la bulle protectrice formée par notre atmosphère, l'humanité a essaimé au travers de la galaxie pour en exploiter les ressources. Mais fatalement, les colonies ont commencé à développer leur propre culture et identité. Et le Commonwealth, qui gère les intérêts de la Terre depuis son siège de Genève, a trop besoin de la production des colonies pour leur permettre de gagner leur indépendance. Ce conflit d'intérêt dégénère rapidement en une guérilla féroce entre les « Indies » (les indépendantistes), et le Commonwealth terrien, bien décidé à garder ces avortons sous son aile protectrice. Et cette aile, c'est la Commonwealth Navy, dont vous faites partie, puisque vous incarnez le commandant d'une corvette de classe I-War de 150 mètres de long, le Dreadnaught. Voilà *grosso modo* le scénario qui s'avère être bien complexe et bourré de rebondissements.

Au pixel près

Particle Systems nous présentera l'intrigue de belle manière, puisque le jeu comprend un grand nombre de scènes cinématiques apparaissant entre les missions ou pendant leurs cours. Toutes ces scènes ont







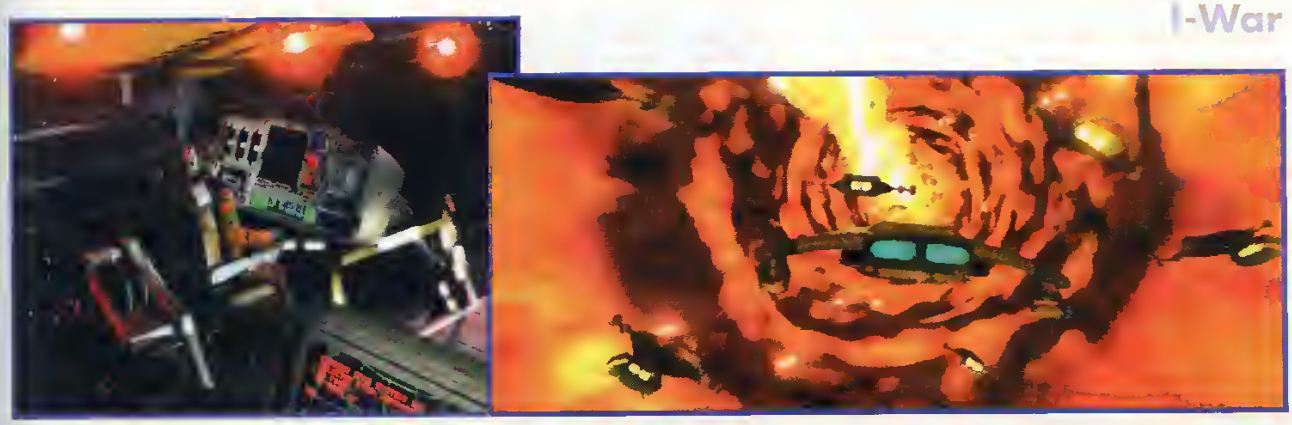


Des sagas aussi prestigieuses que Star Wars ou Wing Co ont engendré sur nos PC de simulateurs spatiaux d'exception. Avec I-War, Particle Systems compte bien s'approprier son propre espace, dans le firmament comme dans le cœur des joueurs !

A star is née !

I-War

Format : CD-rom PC / Éditeur : Ocean / Sortie : octobre

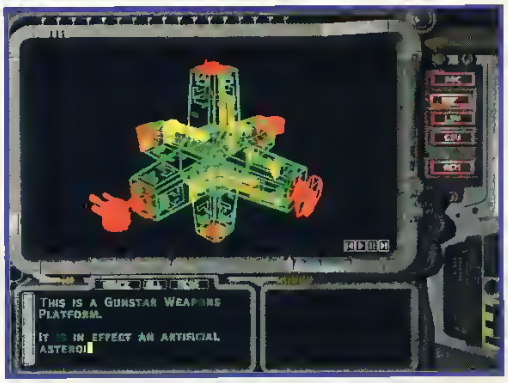


été conçues en précalculé sur PC avec le logiciel Lightwave. Et le résultat n'a rien à envier avec ce que l'on peut trouver dans d'autres produits, calculées sur des stations Silicon Graphics 10 fois plus chères !

« Les caméras bougent au gré des explosions qui secouent le jeu. »

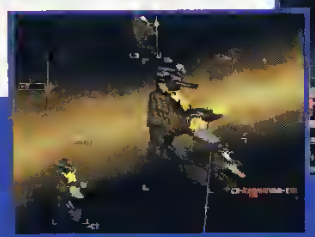
Pour en arriver là, Particle Systems a développé ses propres plug-ins et porté une attention quasiment maniaque aux moindres détails. Par exemple, les visages sont construits à partir de squelettes formés de centaines de polygones sur lesquels sont appliquées cinq couches de textures différentes. Une de ces couches simulera les défauts de la peau afin de ne pas obtenir au final une figure lisse, peu crédible et sans caractère. Les mouvements de la bouche ont été précisément synchronisés avec les dialogues, ce qui risque de donner du travail à Ocean, l'éditeur du jeu, pour les dialogues en français ! On trouve aussi des effets spéciaux originaux comme des grands effets de travelling ou des caméras bougeant dans tous les sens au gré des nombreuses explosions qui secouent le jeu. L'ensemble donne beaucoup de dynamisme à l'action, alors que souvent les scènes cinématiques offrent un aspect un peu figé assez désagréable. Et même à l'intérieur du vaisseau, des ▶







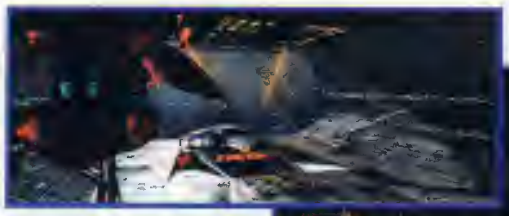




panoramiques en précalculé d'une fluidité et d'une qualité d'image étourdissante vous font passer naturellement d'un poste à un autre !

Commandant sur le pont !

Bien que vous disposiez d'un vaisseau de taille conséquente (on en trouve aussi de plusieurs kilomètres de long), vous devrez piloter votre I-War depuis différents postes. En effet vous cavalerez entre le poste de commandement, qui vous permet d'accéder aux données tactiques ou aux communications et le poste de navigation, d'où vous piloterez le vaisseau mais aussi combattre. Sans oublier le poste d'armement, qui vous donne accès à toutes les armes embarquées ainsi qu'à la gestion de vos boucliers, et l'ingénierie qui vous permet d'optimiser les ressources de votre vaisseau ou, au besoin, de gérer d'éventuelles réparations. Pour les habitués de Star Trek, I-War vous offre un véritable Enterprise en miniature !







« Le modèle de vol de votre vaisseau se plie aux lois physiques de l'espace. »

Le modèle de vol se plie aux lois physiques de l'espace. Il sera même possible de faire évoluer votre vaisseau de manière différente, avec plus ou moins d'inertie au niveau du contrôle des manœuvres. Ce qui permet de piloter autrement et ainsi d'éventuellement surprendre l'adversaire ! Les affrontements mettent surtout l'accent sur le combat au canon, mais votre corvette dispose aussi de missiles. Au fur et à mesure des missions, vous obtiendrez des armements plus puissants, mais Particle Systems ne semble pas prévoir de vous laisser toute latitude sur leur choix. Il faudra faire avec ce que l'on vous donne ! Un système d'ordre complet vous permettra de coordonner les efforts de tous les vaisseaux alliés se trouvant dans le secteur. Mieux encore, vous pourrez prendre le contrôle de la plupart d'entre eux pour des tâches délicates ! Du côté adverse, l'intelligence artificielle permettra à vos ennemis de s'organiser en formation, et de changer de tactique en

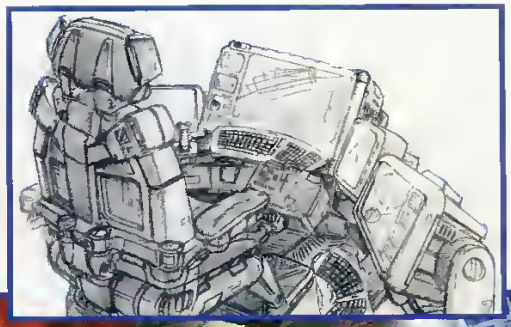














fonction des événements. Attendez-vous à des batailles épiques pouvant mettre en scène une trentaine de vaisseaux pour chaque belligérant ! Même si vous devrez user et abuser de vos tourelles laser, la quarantaine de missions offertes par le jeu vous demandera aussi d'utiliser la ruse pour défaire l'ennemi, voire par moment une certaine discrétion. Par exemple, il vous faudra mettre au point un plan pour détruire une base spatiale que votre armement ne ferait qu'égratigner. I-War nous promet une richesse au niveau tactique qui va bien au-delà de ce que l'on a l'habitude de trouver dans les simulateurs spatiaux actuels, mis à part Battlecruiser 3000 AD.

Explosion de couleurs

I-War semble très abouti au niveau de son scénario et de sa jouabilité. Et son moteur 3D a fait l'objet du même soin. Tous les objets sont texturés, de la surface des planètes jusqu'aux vaisseaux Indies couverts de graffitis exotiques, le tout illuminé par un light-sourcing en temps réel pouvant provenir de plusieurs sources différentes. Et selon Particle Systems le tout devrait tourner correctement sur un P120 ! En tout cas, sur le P200 sur lequel avait lieu la démonstration, l'animation ne souffrait d'aucun ralentissement, sauf à l'approche des plus gros vaisseaux, ce qui n'a rien d'étonnant... Après la sortie du jeu, prévue pour octobre, les développeurs prévoient aussi un patch pour cartes accélératrices 3D. Mais au moment de notre visite, sa date de sortie ainsi que la méthode de conversion (Glide pour certaines cartes comme la 3Dfx ou Direct3D pour une plus grande compatibilité), restaient à décider. Vu la rigueur apportée à l'ensemble de la réalisation de I-War, on peut raisonnablement s'attendre à une conversion réussie. Et le futur approche déjà à grand pas : l'histoire d'I-War s'intègre en fait dans un contexte plus vaste, et le but avoué des programmeurs serait de créer avec ce premier titre un univers de référence, avec, qui sait, de prochains épisodes à venir. Plusieurs projets sont déjà envisagés, avec d'une part une suite (logique), mais aussi un jeu entièrement online qui proposerait une foule de vaisseaux différents à piloter. Mais en attendant I-War semble déjà capable de faire de l'ombre au Capitaine Kirk ou au Colonel Blair de Wing Commander ! ■

Frédéric Marié









BREVES

• Une étude **BSA** (Business Software Alliance)/SPA (pas celle de Brigitte, l'autre la Software Publishers Association) a révélé que le piratage, bien qu'ayant recule de 7 % sur l'annee 96 en France, se maintient à hauteur de 44 % ! Soit une perte évaluée à 2,5 milliards en Europe occidentale. Hou, les vilains pirates !

• À l'aide du logiciel de retouche d'images **Soap** de **MetaCreations** et pour un prix somme toute abordable (environ 350 F TTC), vous allez enfin pouvoir trafiquer vos photos de vacances (ajout de vahinés, etc.)

• **Imagina 98** se déroulera du 4 au 6 mars à Monaco, avec comme thème Le Numérique Intégral, à savoir ce que sera Internet et les autoroutes de l'information de demain. Outre les habituelles remises de prix pour les films en images de synthese, l'I.N.A lance aussi un appel a projet sur ce thème. Pour plus d'informations, contactez Geneviève Pichon par Fax au 01 49 83 31 85 ou par e-mail : pichon@ina.fr

• **Disney**, de plus en plus présent sur PC, vient d'annoncer **DisneyQuest**, des centres ludiques destinés au grand public. Le premier ouvrira bien évidemment a Orlando (DisneyWorld) tandis que le second sera pour Chicago, 20 à 30 autres centres étant prévus sur les 10 ans à venir. ■

Engagez-vous, qu'ils disaient !



Voici les derniers mots écrits par Casimir, un jeune pigiste mort d'épuisement le 16 août 1997 : *«Non. N'écrivez pas. Restez chez vous. Ils sont tous fous chez Gen4. Ils me battent. Julio surtout. Ils sont affreusement laids (surtout Julio) et détestent les pigistes. Olivier est un monstre, et pas seulement physiquement ! Éric, Fred et Thierry sont d'insupportables petites teignes égocentriques ! Je les hais ! Ils sont méchants ! Bouhou... »*

Comme vous pouvez le constater, notre regretté pigiste ne manquait pas d'humour. Humour et imagination débridée sont d'ailleurs deux des qualités essentielles à la survie du pigiste en milieu rédactionnel. Il doit également être disponible et habiter dans la région parisienne (martiens s'abstenir). Posséder un Pentium est aussi indispensable, le plus gros possible recommandé. Si vous répondez à ces conditions, envoyez-nous un test d'une page (2000 signes) plein d'humour (et pas de fautes !) ainsi qu'un CV (avec photo) et une lettre de motivation à l'adresse suivante :

Génération 4
Opération «Chair à canon»
5-7, rue Raspail.
93108 Montreuil Cedex.

Mechwarrior assiégé



*Dans les jeux à la Mechwarrior présentés à l'E3, **Earthsiege 3** chez **Sierra/CUC** s'imposait comme le titre le plus abouti graphiquement. Dynamix a développé un nouveau moteur 3D supportant le mode Direct3D et surtout plusieurs cartes accélératrices comme la Rendition ou la 3Dfx en mode natif. Le jeu en lui-même propose un nouveau camp rebelle empruntant des véhicules aux Cybrids et aux humains, soit les deux camps présents dans la précédente version. Les camps proposent toujours des unités totalement différentes que ce soit au niveau de la technologie ou du design. Plus de 40 véhicules devraient être proposés, et de nouvelles options telles que l'artillerie mobile, les frappes aériennes et la surveillance satellite seront disponibles.* ■

Y'A PAS PHOTO

Sega a annoncé fin juillet le rachat de l'équipe de développement d'Adeline Software **(Time Comando, LBA 2). Le nom restant en possession de l'ancien patron d'Adeline, la société a été rebaptisée** No Cliché. **Ce rachat ne devrait pas influencer la politique de développement de l'équipe dirigée par Frédéric Raynal. Ils n'abandonnent pas leurs projets PC en cours et se contenteront désormais de développer sur PC et... sur la nouvelle console 64 bits de Sega, nom de code : Blackbelt, annoncée pour fin 98 au Japon.** ■

L'univers des demomakers



*Devant son PC, on peut être passif ou créatif. Et des p'tits gars qui sont bien créatifs, ce sont les demomakers ! Découvrez leur univers et leurs plus belles réalisations dans le numéro 30 de **PC Fun**. Vous ne voulez plus jeter votre argent par les fenêtres ? Nous vous proposons trois comparatifs pour bien acheter : toutes les dernières cartes 2D/3D, tous les modems 56 ko et 10 lecteurs CD-Rom 16 et 24x. En plus, vous saurez tout sur les nouveaux joysticks Microsoft et la retouche photo facile avec Soap. Comme d'habitude, vous trouverez également des tests de jeux sans concession et le cahier Pratique qui vous permettra de tirer le meilleur parti de Lightwave, Photoshop, Vue d'Esprit et des programmes fournis sur le CD qui accompagne le magazine.* ■

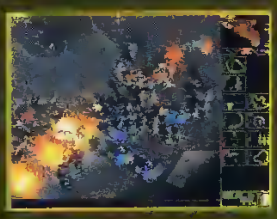
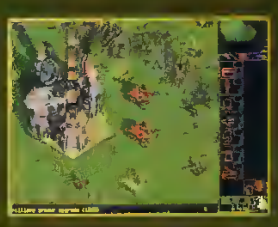


DC

DARK COLONY

LE JEU DE STRATÉGIE MILITAIRE FUTURISTE LE PLUS EXPLOSIF !



- 56 niveaux + 1 éditeur de niveau.
- 77 unités de combats différentes.

DISTRIBUÉ PAR
Acclaim

GAMETEK

DC Dark Colony is a trademark of Gametek Inc. © 1997 Gametek Inc. All rights reserved. Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1997 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.

X-Com au bal costumé







Guardians : Agents of Justice est un jeu de stratégie par tours à la X-Com. Édité par **Microprose**, l'originalité de ce titre provient du fait que vous y dirigiez des super-héros, ces personnages sévissant en pyjama dans les comics américains. Vous débutez avec un super-héros et devez créer une base sur une planète livrée au vice. Votre objectif est bien sûr de combattre le crime, mais aussi d'augmenter votre popularité en défiant des supers-vilains (mutants aux pouvoirs surhumains, rédacteurs en chef, etc.). De cette popularité dépend votre habilité à améliorer votre équipement (et une batmobile, une !) et à recruter de nouveaux super-héros. Il sera même possible d'augmenter ses pouvoirs, de les modifier et d'en acquérir de nouveaux. Prévu pour Noël, Guardians : Agents of Justice sera jouable à six en réseau (la possibilité d'incarner des super-vilains est envisagée...) et doté de graphismes SVGA 16 bits. Et vous savez quoi ? On pourra même engager des super-nanas en dessous moulants, type Wonderwoman ou Catwoman ! ■

BRÈVES

• Pour moins de 700 pages et plus de 130 F, **Marabout** vous propose l'intégrale de Windows NT 4 (fonctionnalités et mise en pratique) dans la collection Référence Informatiques.

• Vous voulez un T-Shirt Techno ? Simple : achetez **Making Waves** de **Waves System**, le soundtracker audio à 64 pistes (400 sons inclus). Le probleme (il y en a un) étant que ce T-Shirt vous coûtera pas moins de 600 F. On est jeune ou on ne l'est pas.

• La botanique familiale vous intéresse ? **Arbre généalogique** chez **Softkey** vous propose de mettre en page vos ancêtres tres simplement. ■

OPÉRATION À CŒUR OUVERT

Comment changer votre processeur ? Comment installer une carte accélératrice 3D, une carte réseau, un lecteur Zip ? Micro Applications **se propose de répondre à toutes ces questions par l'intermédiaire de deux ouvrages portant le même nom.** Entretenir et Améliorer votre PC **dans les collections Grand Livre (7e édition, Env. 250 F) et** Simple Comme Bonjour **(Env. 100 F) vise donc les plus ou moins confirmés et les néophytes. Ces deux livres de 850 et 350 pages sont accompagnés d'un CD contenant logiciels de statistiques, outils de maintenance, etc.** ■



Mario le retour !



Ça y est ! Nintendo se décide enfin à lancer la N64 sur le marché français. La sortie officielle de la machine n'est pas une surprise. La machine est déjà dans la plupart des rayons spécialisés. Il fallait juste courir un peu sur le marché pour l'acheter au meilleur prix, entre 1590 et 1090 selon les boutiques. Non, le véritable événement de cette sortie, c'est le prix : 990 F. Un prix d'appel qui permet aux joueurs d'entrer de plein pied dans la génération des consoles 64 bits, avec des jeux qui vont nous faire décoller. Nul doute que la reaction de Sega et Sony ne risquent pas de se faire attendre et nous ne sommes pas au bout de nos surprises. En attendant, il serait mal venu de rater le retour de Mario dans CD Consoles ! ■

C&C, LE DOOM-LIKE

Alors que Lands of Lore 2 et Blade Runner sont sur les starting-blocks, Westwood Studios **travaille toujours sur** Command & Conquer II : Tiberian Sun. **On a ainsi appris que cette suite très attendue mettrait à profit la technologie Voxel utilisée par Blade Runner (Cf. double de News).** Command & Conquer : Commando **est également planifié pour la fin de l'année prochaine. Ce titre marquera la première incursion du développeur américain dans le jeu d'action en 3D.** ■

http://www.creativelabs.com

CREATIVE
CREATIVE LABS

Sound Blaster® AWE64™ Edition Spéciale

790 F TTC

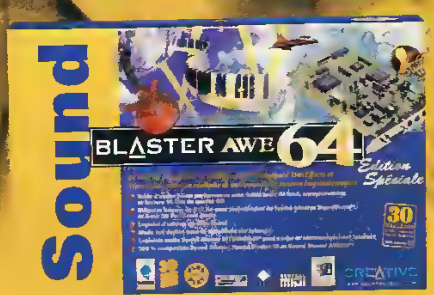
Ecoutez nous bien ...
Que tous ceux qui pensent, qu'il suffit d'une carte audio courante de 8 ou 16 bits pour obtenir le meilleur son possible de leurs PC, y réfléchissent à deux fois, mais vite !

EXPERIENCE THE REALITY*

Vous êtes Sourd ou Quoi !

Car avec l'offre exceptionnelle de lancement de la carte Sound Blaster AWE64 Edition Spéciale, Creative Labs leur fournit là l'occasion d'utiliser la référence ULTIME des cartes audio Wave Table, disponible au prix incroyable de 790 F TTC.

Pour en savoir plus, contactez notre service accueil clientèle au 01 39 20 86 02.
Produit disponible dans les magasins Auchan, Boulanger, Carrefour, Castine, Conforama, Continent, Fnac, Hypermédia, Interdiscount, Vobis, Surcouf et chez votre revendeur habituel.



© Copyright 1997 Creative Technology Ltd. Sound Blaster et le logo Creative sont des marques déposées et AWE64 est une marque commerciale de Creative Technology Ltd
* La réalité saute aux oreilles













Depuis plusieurs mois on n'entendait plus trop parler de l'équipe de Team 17. Mais l'annonce d'un accord entre cette société et Microprose, afin de publier sept titres développés pour Windows 95 d'ici fin 98 nous a complètement rassuré. Le premier à sortir sera la suite du génial Worms, avec le retour des Martin-Vers, ces petits lombrics soldats. Worms 2 proposera bien sûr beaucoup de nouveautés. Au lieu d'une vingtaine d'armes, ce seront trois fois plus de délires dévastateurs que pourront manier vos vers, avec des graphismes en 5VGA, des animations plus détaillées, toujours un générateur de terrains aléatoires et surtout de nouvelles séquences cinématiques complètement loufoques ! Le produit supportera le jeu réseau, jusqu'à huit via Internet. En outre, les développeurs ont intégré un éditeur de scénarios qui permettra même de créer ses propres armes ! ■

Didier Latil



Team 17 avait réussi l'exploit de nous faire oublier les Lemmings au profit de vers de terre guerriers avec Worms, édité à l'époque par Ocean. Nos lombrics militaires sont loin d'être solitaires et asticotent à nouveau nos PC !

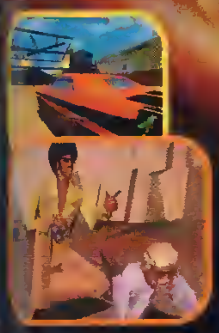
Un ver ça va, deux vers...

Worms 2



Format : Environnement PC / Éditeur : Team 17/Microprose / Sortie : noël 97

DES FLAMMES, DE LA FUREUR ET DU FUN

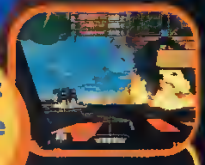


...e terrains de conduite sans contrainte,
...e ambiance 70's délirante,
...e option multi-joueur explosive...

Disponible sur
PC CD-ROM Windows® 95
en version française intégrale.

Interstate '76

Avec les voix françaises de Pulp Fiction





VENEZ-VOUS AFFRONTER EN RÉSEAU SUR **INTERSTATE 76** DU 8 AU 14 SEPTEMBRE 97 avec l'Association des Salles de Jeux en Réseau : première demi-heure gratuite, « happy hours », concours avec de nombreux lots à gagner... Salles participant à l'opération :

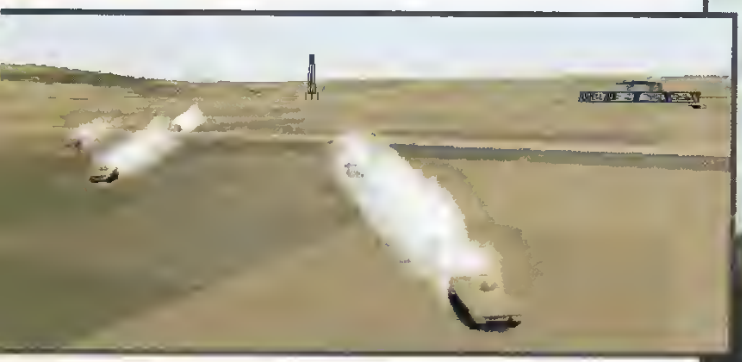
ESPACE : 52 bd de Ménilmontant, 75020 PARIS (01 43 58 54 95). CRAZY MOUSE GAMES : 41 rue Saint Honoré, 75001 PARIS (01 42 33 99 99). MAGIC CAFE : 3, rue du Docteur Escat, 13006 MARSEILLE (04 91 13 75 76). NEXT GENERATION GAMES : 13 rue de Cardagne, 66000 PERPIGNAN (04 68 54 04 44). NET GAMES : 54 rue de l'Aumône vieille, 13100 AIX EN PROVENCE (04 42 26 60 41). ARDENCE : 11 rue Poulain Duparc, 35000 RENNES (02 99 79 19 77). LE PETIT ROYAL : 11 rue Duboué, 64000 PAU (05 59 27 05 51). VERSUS : 73 rue Droite, 11100 NARBONNE (04 68 32 95 27). ALERTE ROUGE : 72 rue Aymé Ramond, 11000 CARCASSONNE (04 68 25 20 39). SOLARIS : 130 cours de la République 76600 LE HAVRE (02 35 24 06 66). DEFCON 1 : 118 cours Gambetta 69007 LYON (04 72 76 21 52). DIMENSION 4 : 11 rue des Balances 34000 MONTPELLIER (04 67 60 57 57).

ACTIVISION.

http://www.ubisoft.fr

Hotline Ubi Soft 08 36 38 46 32 (2,23FFS/mn).

Ubi Soft

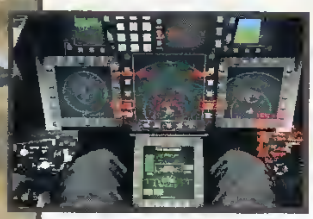












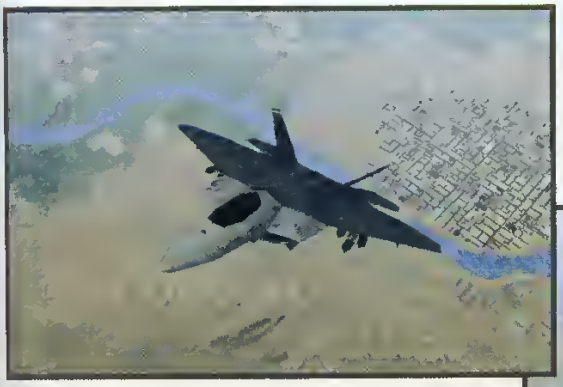
Dans le dernier numéro, nous vous avions présenté les premières images du prochain jeu de DID. Récemment invités dans leurs bureaux de Warrington en Angleterre, nous avons pu juger sur pièce l'un des simulateurs parmi les plus prometteurs de la fin d'année.

Tous les deux ans à peu près, un nouveau jeu de Digital Image Design motive une petite traversée du Channel. Il y a quatre ans, c'était pour Inferno, et deux ans plus tard, pour EF 2000. Cette année, notre pèlerinage a été tout aussi fructueux avec la présentation en détail de la relève d'EF 2000 : F-22 ADF. On le sait déjà, la concurrence est féroce sur cet avion plus que populaire. Mais alors qu'EF 2000 tient toujours le haut du pavé après deux ans de bons et loyaux services, F-22 semble bien parti pour tenir la dragée haute à tous ses concurrents directs ! Au premier abord, on trouve un lien de parenté évident entre EF 2000 et F-22, mais ce dernier ira plus loin dans tous les compartiments de jeu. Dans un premier temps, F-22 ne comprendra que des missions scriptées, divisées en une cinquantaine (simples et entraînement), et une trentaine réparties en trois mini-campagnes appelées Tours of Duty. Mais que les fanatiques d'EF 2000 ne s'inquiètent pas, un add-on appelé Total Air War sortira un mois ou deux après le produit principal pour introduire des campagnes cette fois totalement dynamiques. Et ce n'est pas fini, en bonus un planificateur de missions vous permettra de préparer et de coordonner vos attaques. Ou tout simplement de réaliser une mission simple que vous pourrez sauvegarder. Cette fois, vous pourrez choisir entre 10 scénarios de campagnes, vous enrôlant dans les armées de l'Air américaines, égyptiennes ou saoudiennes avec différents niveaux de difficultés. Bien pratique si vous ne vous sentez pas capable de gérer tout de

Au plus beau des cieux

F-22 Air Dominance Fighter

Format : CD-Rom PC / Editeur : Ocean / Sortie : décembre





suite un conflit à grande échelle se déroulant sur 4,5 millions de km2 ! Avec 80 missions prévues, F-22 ADF a largement de quoi vous faire patienter jusqu'à la sortie de l'add-on !

Contrôleur du ciel

Parmi les fonctions avancées déjà disponibles sur le produit de base, on trouvera déjà la possibilité de contrôler tous les vols alliés à partir d'un avion radar AWACS. Chaque fois que votre présence à ce poste stratégique ne sera pas indispensable, vous pourrez sauter d'un clic de souris dans n'importe quel cockpit de F-22. Une autre option demandée à corps et

« Vous pourrez gérer vos forces aériennes et à tout moment sauter dans le cockpit d'un F-22. »

à cri par les joueurs de EF 2000, à savoir un analyseur de mission (ACMI), vous permettra de revoir à loisir vos meilleures missions, ou les pires, et observer vos manœuvres à tête reposée. Vous pourrez aussi grâce à cet outil très puissant, observer en action les 60 appareils et les 36 types d'armes précisément modélisés dans le jeu. Pour ce qui est de votre avion, le cockpit est cette fois dessiné en haute résolution, ce qui vous permet de lire les différents écrans multifonction directement à partir du cockpit virtuel. Il sera aussi possible de zoomer sur chaque écran, comme dans EF 2000, pour plus de précision. Le jeu gérera le profil furtif du F-22 de manière innovante, via plusieurs niveaux appelés EMCON, gérés automatiquement par votre ordinateur de bord. Par exemple, tant que vous n'êtes pas détecté vous serez en EMCON 1, radar éteint, pour offrir la signature radar la plus basse possible. Si un ennemi vous repère, votre ordinateur activera votre radar en EMCON 2, pour vous permettre d'évaluer le danger. Et si un missile est lancé à votre poursuite vous passerez en EMCON 3, vos systèmes de contre-mesures se mettant en marche pour tenter de le contrer. Cette automatisation à outrance permet au pilote de se concentrer sur le pilotage de l'avion, fidèle à la philosophie de développement du vrai F-22, mais bien sûr vous pourrez intervenir en manuel si vous le préférez ! Autre innovation dans F-22, tous les avions dans le ▶











jeu utilisent six degrés de liberté au niveau de leurs modèles de vol, alors que dans EF 2000 ils étaient en fait relativement simplifiés. Du coup, dans F-22 on pourra s'attendre à des combats rapprochés plus réalistes.

Jolis clairs de Lune

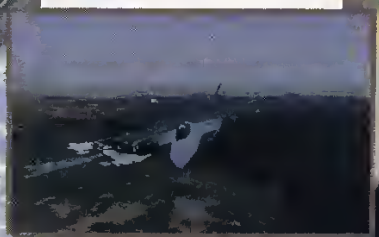
Mais le plus spectaculaire dans F-22 reste certainement le moteur 3D, qui offre des graphismes d'une beauté tout simplement époustouflante. Les textures au sol sont beaucoup plus variées que dans EF 2000, et surtout beaucoup plus colorées. Selon le moment de la journée, la palette de couleur change de manière subtile pour gratifier le joueur de superbes levers et couchers de soleil, l'astre illuminant le terrain et les objets par un light-sourcing en temps réel. Les programmeurs se sont aussi déchaînés pour obtenir des effets de nuage réalistes. Ainsi vous pourrez voler par un temps plus ou moins couvert, et à haute altitude vous pourrez profiter d'éclaircies pour observer le sol, ou tous simplement voir au travers les nuages, translucides dans une certaine mesure. DID fournissant la R.A.F en simulateurs de systèmes de visée de nuit, F-22 profite tout naturellement de leur expérience dans le domaine. Bien entendu, il vous faudra une configuration conséquente pour faire tourner le jeu décemment en plein détail. Un Pentium 166 ou 200 semble de rigueur, mais ce sera avec une carte accélératrice 3D que le jeu vous apparaîtra dans toute sa splendeur sans compromettre la fluidité de l'animation. F-22 supportera directement les cartes 3Dfx et Rendition, et sera aussi compatible Direct3D pour reconnaître les autres cartes. DID pense même au futur, car dès que des cartes 3D disposant de plus de 4 Mo de Ram apparaîtront sur le marché, le jeu pourra s'afficher dans des résolutions comme le 800x600 avec des textures encore plus précises ! En ce qui concerne le mode multijoueur, il vous donne la panoplie complète pour affronter vos pairs via réseau, modem, câble série et Internet. Pour le jeu sur le Net ou par modem, ne comptez pas pouvoir participer à des campagnes complètes avec vos amis. Par contre la version Internet proposera des scénarios avancés pour le jeu par équipes. Finalement, que manque-t-il à F-22 ADF pour devenir le simulateur parfait ? Pour vous je ne sais pas, mais dans mon cas le problème est clair : je lui fait de la place sur mon disque dur ! ■

Frédéric Marié

« Avec une carte 3Dfx, F-22 vous offrira la beauté des graphismes en fromage et la fluidité en dessert. »









Question fun, Monster 3D donne une dimension véritablement nouvelle aux jeux sur PC. Dès le départ vous êtes scotchés. Et la qualité graphique est si extraordinaire que vous ne savez plus où finit la réalité et où commence la fiction. Bref, vous n'êtes plus rivé à votre écran, mais bel et bien au cœur de l'action. De plus, avec Monster Sound, vos oreilles vont aussi connaître le grand frisson. En effet, grâce à l'accélérateur audio pour la première fois sur tous PCI, vous bénéficiez d'un son incroyablement fidèle où que vous vous placiez. Alors, pourquoi attendre plus longtemps ? Bravez les "monstres" et plongez dans l'action.

Pour plus d'informations sur notre gamme Monster, ou tout autre produit Diamond, contactez nos équipes commerciales ou consultez notre site Web.

AWARD
PC Games Disc & Mag

PC HOME GOLD AWARD



Monster 3D

- La référence en matière de jeux 3D.
- Solution additionnelle compatible avec tous les types de cartes graphiques.

Monster Sound

- Accélérateur audio PCI
- Son 3D enveloppant en temps réel.
- Wavetable intégré.
- Supporte Windows 95™ DirectSound et DirectSound 3D.

Sans Monster 3D et Monster Sound, êtes-vous sûr de jouir pleinement de vos cinq sens ?

mond Multimedia Southern Europe (Succursale) - 6, Boulevard du Général Leclerc 92115 Clichy France - Tél : 01 47 56 11 57 - Fax . 01 47 56 11 39
multilangues modem 28 8 KB 19 49 8 151 266333, 19 44 11189 444415 ou 19 1 408 325 7175 Numéris 19-49 8151 266334 America Online (Keyword : DIAMOND),
soft Network Find DIAMOND, Compuserve (GO DMNDONLINE ou GO GRAPHSVEN) (75300, 3673), Site FTP : ftp diamondmm com, Site Web Internet http //www diamondmm com

Pour plus d'informations, consultez le site web de Diamond : http://www.diamond.de

MICLES : **@t Superstore** (TÉL : 01 44 93 88 00) **SURCOUF** (TÉL : 01 53 33 20 00) **L.C.D.I. Advance** (TEL : 01 40 09 51 51)

Actebis SA : 2, rue de la Pature 78420 Carrieres sur Seine - Tél : 01 30 86 67 67 - Fax : 01 30 86 67 66
ARROW Computer Products : Division Megachip - Equalizer - 7, avenue du Canada 91966 Les Ulis - Tél : 01 60 92 60 60 - Fax 01 60 92 60 69
CARMA : 2, rue Alexis de Tocqueville 92160 Antony - Tél : 01 46 74 56 56 - Fax . 01 46 74 00 37
High Tech Services : 7, chemin des Floralies 13090 Aix-en Provence - Tél : 04 42 20 59 59 - Fax : 04 42 20 59 23
MCE : 10, rue Marcel Sallnave 94854 Ivry sur Seine - Tél : 01 46 70 18 88 - Fax : 01 46 70 18 70
PC Computer : 51-53, chemin des Vignes ZI les Vignes 93000 Bobigny - Tél : 01 49 15 92 88 - Fax : 01 48 43 27 44

, Actua et Super Net Commander sont des marques de Diamond Multimedia Systems, Inc / Communications Division, 31 SE Stonemill Drive, Suite 150 Vancouver, WA 98 684.
Sport et les logos associés sont des marques de Rockwell International Corporation. Toutes les autres marques sont la propriété de leurs détenteurs respectifs

DIAMOND
MULTIMEDIA
EUROPEAN DIVISION

Accelerate your world.*

*Pour un monde qui va plus vite

Pour cent balles...

...tout un choix de grands classiques s'offre à vous, qui même s'ils ne vous en mettent pas plein la vue ne manquent pas d'intérêt ludique. Voici pour la rentrée les softs réédités à petit prix qui pourraient retenir votre attention.

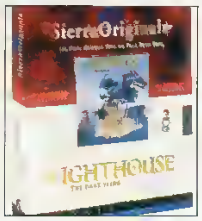
Sensible World of Soccer

5 étoiles - Virgin I.E. - Collection White Label - 99 F



Lighthouse

5 étoiles - Sierra - Collection Sierra Originals - 99 F



Toonstruck

4 étoiles - Virgin I.E. - Collection White Label - 99 F



Ascendancy

4 étoiles - Virgin I.E. - Collection White Label - 99 F



The Dig

Note : 5 étoiles / Prix : 99 F / Éditeur : LucasArts / Coll. : Collection LucasArts



Dernier jeu d'aventure dans la plus pure tradition LucasArts (avant ses errances animées), The Dig bénéficie d'un scénario mis au point par Steven Spielberg himself. Classique dans sa réalisation, les points forts de ce titre se situaient dans sa durée de vie, son ambiance très particulière et bien sûr le scénario, mettant le joueur aux prises avec une civilisation extraterrestre disparue. Passionnant ■

Tableau Budget !

Titre du jeu	Éditeur - Collection	Prix
Afterlife (2 étoiles)	LucasArts - Collection LucasArts	99 F
Comanche 2	Novalogic - Collection Classique Ubi Soft	99 F
Cyberia 2 (2 étoiles)	Virgin I.E. - Collection White Label	99 F
Davis Cup Tennis (2 étoiles)	Telstar - Collection Classique Ubi Soft	99 F
Fable (2 étoiles)	Telstar - Collection Classique Ubi Soft	99 F
Flight Unlimited (4 étoiles)	Looking Glass - Collection Classique Ubi Soft	99 F
Hardline (3 étoiles)	Virgin I.E. - Collection White Label	99 F
Hunter Hunted (2 étoiles)	Sierra - Collection Sierra Originals	99 F
Monty Python Sacrée Graal (3/5 étoiles)	7Th Level - Collection Classique Ubi Soft	99 F
Olympic Games	Eidos - Collection Kixx	99 F
Olympic Soccer (2 étoiles)	Eidos - Collection Kixx	99 F
Rebel Assault II (2 étoiles)	LucasArts - Collection LucasArts	99 F
Speed Demons	Eidos - Collection Kixx	99 F
Totalmania (3 étoiles)	Eidos - Collection Kixx	99 F
Virtual Snooker (3 étoiles)	Interplay - Collection Blackmarket	99 F

Errata (ratata)

Là, il faut avouer qu'on a fait fort. À la limite on a peut-être même pris nos désirs pour des réalités. Budget du mois dernier, MDK n'est pas vendu 99 F, mais 300 F (c'est MK2-Mortal Kombat 2- qui est à 99 F). Idem pour le Golden Collection 1 vendu bien évidemment 349 F et non 99 F.

Police Quest Swat FF

4 étoiles - Sierra - Collection Sierra Originals - 129 F



Duke Nukem 3D

5 étoiles - Apogee - Collection Kixx - 99 F



Z

5 étoiles - Virgin I.E. - Collection White Label - 99 F



Manic Kart

4 étoiles - Virgin I.E. - Collection White Label - 99 F



Notre sélection

SEGA PC

WINDOWS 95 CD-ROM

SEGA WORLDWIDE SOCCER PC







WORLDWIDE SOCCER PC
"Ce nouveau jeu SEGA PC va vous éblouir
par ses qualités techniques
et sa jouabilité sans équivalent :
c'est la nouvelle référence du genre"

Pour le match le plus proche de chez vous, composez le 08 10 68 [illegible] de Paris le Mardi.

Géant. J'ai envie

BREVES

• **Gilbert Amelio**, le big boss d'Apple, a été «démissionné» début juillet de ses fonctions pour permettre à la société de «renouer avec le succès» . Steve Jobs, co-fondateur d'Apple, et Fred Anderson joueront les présidents par intérim en attendant le prochain «nominé» au poste de fusible en chef

• **Avalon Hill**, spécialiste de la simu tristounette mais hypra-complète, annonce pour la fin d'année **Defiance**, un doom-like tristounet, et **Achtung Spitfire**, la suite de Over the Reich (c'est Luc qui va être content)

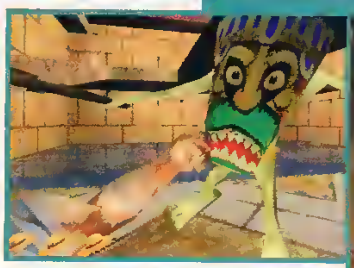
• **ALPS** s'interesse aux conforts de vos poignets avec son clavier Humedia, disposant de touches de jeu programmables, d'un design futuriste, et même d'un repose-poignets integré Le tout pour un peu plus de 500 F

• **Wizards of the Coast** (Magic) a racheté fin juin **Five Rings Publishing**, société déja responsable du jeu de cartes Legend of the Five Rings, ainsi que du jeu de dés Star Trek the Next Generation

• **Conforama** vous propose depuis cet eté un P150 (processeur Intel, 16 Mo de Ram, HD 1,2Go, CD 12x, écran 14p) pour moins de 5000 F TTC, un P166 MMX (CD 16x, écran 15p) pour moins de 9000 F TTC, ainsi que la Maxi Gamer 3Dfx de Guillemot aux environs de 1200 F

• La première extension du **Magic** de **Microprose** sortira courant septembre et proposera 60 nouveaux decks, 155 nouvelles cartes, ainsi qu'un éditeur de decks optimisé ■

Zoom arrière





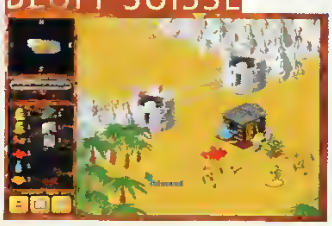
Non content d'être un mercenaire, un chasseur de prime et espion international (du moins c'est ce que tout le monde croit), Max Montezuma est aussi le descendant du roi aztèque Montezuma. Disparu en 1348, ce roi et son peuple laissèrent derrière eux un tombeau protégé d'une malédiction. Cette dernière eut ainsi raison de la convoitise des pilleurs de tombeaux durant des siècles. Aujourd'hui, en 1998, c'est au tour de Max de tenter sa chance. Jeu d'action en 3D vue subjective, Montezuma's Return ne fonctionne pas sur le principe habituel "moi voit, moi tue". Les développeurs d'Utopia Technologies ont préféré tabler sur une aventure pleine d'humour entrecoupée d'interludes en full motion vidéo. Qui dit interludes, dit bien sûr scénario. Vous devrez ainsi vous échapper d'un avion maudit (?) armé d'une simple lampe de poche, vous emparer d'une soucoupe volante et découvrir le lien entre vos ancêtres aztèques et une mystérieuse civilisation extraterrestre. Cette suite officielle de Montezuma's Revenge, un jeu de plates-formes 8 bits, bénéficiera de graphismes SVGA 65000 couleurs et du support des cartes 3D ■

Ultima japonisé



Prévu pour le second quart 98 sur PC, Septerra Core de Rabid Entertainment **est un jeu de rôle typé console (à la Phantasy Star). Très accrocheur visuellement avec ses graphismes SVGA 16 bits et ses personnages modélisés, il devrait constituer une alternative sympathique aux blasés de l'héroic fantasy et d'Ultima Online avec un univers néofuturiste a *priori* comparable à celui des Final Fantasy. Le septième du nom, dont la version américaine sortira début septembre sur PlayStation, devrait d'ailleurs voir le jour sur PC Windows 95 en 1998. Par ailleurs, une rumeur court selon laquelle FF7 pourrait supporter la 3Dfx (pour les personnages et les sublimes séquences de combat) ! Autant vous dire que SquareSoft est muet sur le sujet. Aaah, ces Japonais...** ■

BLUPI SUISSE



Jusque là connus pour leur chocolat et leurs montres, les Suisses le seront maintenant pour leurs Blupis. Tranquilles exploitants agricoles, les Blupis tombent soudainement malades suite à l'arrivée d'une météorite. D'étranges créatures font également leur apparition. Bref la situation est grave. Les Blupis doivent donc mettre à profit les ressources de leur planète pour se défendre. Composé d'une trentaine de missions aux objectifs variés, Planète Blupi **est un petit jeu de stratégie jouable à partir de 12 ans.** ■

TOQUÉS DE VITESSE

Le développeur des désormais célèbres Micromachines, abandonne les miniatures **Codemasters** *se consacre maintenant au développement de* **TOCA Touring Car Championship**. *Adaptation officielle basée sur l'édition 97 de ce championnat automobile, TOCA Touring Car Championship intégrera les véritables circuits, les voitures, les écuries et les noms des pilotes en lice cette saison. Annoncé pour novembre, cette simulation promet des courses spectaculaires, émaillées d'effets visuels réalistes et de collisions aux dégâts apparents* ■



PC FUN

HARDWARE - CREATION - JEUX

PC FUN "SPECIAL RELIEF"

LE MAGAZINE QUI VA VOUS TAPER DANS L'OEIL

AMÉLIOREZ ET OPTIMISEZ LES CAPACITÉS DE VOTRE MICRO-ORDINATEUR

TOUT CONNAÎTRE SUR LES NOUVEAUTÉS MICRO-INFORMATIQUE





TOUS LES MOIS

CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX





Alerte Maximale Total

Après quelques années consacrées au développement de logiciels éducatifs sous la bannière Humongous Entertainment, Ron Gilbert, le géniallissime auteur de Maniac Mansion et des deux premiers Monkey Island, revient au jeu sous le label Cavedog. Créé à la suite du rachat d'Humongous par GT Interactive, Cavedog, dirigé par Gilbert, s'attaque d'emblée à ce qu'il est bon de considérer comme le genre le plus populaire actuellement sur PC : le jeu de stratégie en temps réel. Le développement de Total Annihilation a débuté en janvier 96, le concept du jeu ayant été apporté à Ron Gilbert par Chris Taylor en septembre 95. Responsable de titres E.A. tels que Hardball II, Triple Play Baseball et 4D Bowling, Chris Taylor est le designer et le chef de projet de ce qui s'annonce comme la première véritable évolution du jeu de stratégie en temps réel. La principale innovation provient de l'utilisation de cartes et d'unités calculées en 3D temps réel. Pour la première fois, le relief du terrain revêt une importance tactique. Les lois élémentaires de la physique, jusque là sacrifiées sur l'autel de la facilité, deviennent aujourd'hui des données tactiques avec lesquelles le joueur doit jongler (pas évident ça, de







Avec un titre pareil, vous vous doutez bien que le premier jeu Cavedog n'est pas un simulateur de petit chanteur à la croix de bois. Pour son grand retour, le créateur des Monkey Island s'attaque au C & C-like et ne compte pas jouer les «second» rôle».



Format : CD Rom PC - Éditeur : Cavedog-GT Interactive / Sortie : octobre

«jongler avec des données tactiques», c'est comme ça qu'on débute une guerre mondiale). Il est désormais impossible de tirer au laser du haut d'une colline sur des unités situées au pied de cette même colline. Le mortier s'avère en revanche aussi approprié qu'efficace.

Animées en temps réel

L'animation des unités terrestres est également calculée en fonction du terrain sur lesquelles elles évoluent. Les tanks se dandinent ainsi avec un réalisme saisissant lorsqu'ils escaladent le flanc accidenté d'une colline, et alors qu'ils manifestent la plus grande peine à escalader une montagne, ils la dévalent à toute allure ! L'autre évolution majeure du genre provient du support Internet annoncé. Alors que le jeu proposera de base 150 unités, soit 75 dans chacun des deux camps proposés, une nouvelle unité par semaine sera téléchargeable sur le Net et utilisable en mode multijoueur. Sur les 150 (je confirme : 150) unités du jeu, 55 % seront terrestres et 45 % navales ainsi qu'aériennes. Les unités aériennes auront l'opportunité, refusée par Alerte Rouge, de détruire d'autres unités aériennes en vol. Chaque unité pourra aussi améliorer ses performances (tirs plus précis par exemple) au bout d'un certain nombre de kills en passant au niveau vétéran, un peu à la Cannon Fodder.



L'originalité avant tout

L'un des points originaux de Total Annihilation est d'ailleurs induit par l'une de ses unités : le Commander, qui doit être protégé à tout prix, sa perte entraînant celle de la partie (une option permet de désactiver cela). Le joueur est représenté par cette unité, qui en plus de disposer d'une puissance de feu et d'une résistance assez conséquentes, peut construire les structures de niveau 1 et récolter le métal des unités ennemies détruites. Le métal constitue l'une des deux ressources du jeu et peut se récolter à partir des carcasses de véhicules et de bâtiments abandonnés sur les champs de bataille, ainsi que par des mines installés sur des gisements. Les joueurs sont donc contraints de « réfléchir » leurs offensives, de peur de fournir le métal nécessaire à la constitution d'une force de contre-attaque ennemie. La possibilité de tirer partie du décor fait également partie des atouts de Total Annihilation. Il est ainsi possible d'échapper au regard ennemi en planquant ses véhicules sous les arbres, voire... sous l'eau ! Auquel cas vos unités sont totalement invisibles, à moins bien sûr, que votre adversaire ne dispose d'un sonar. L'influence du vent est aussi primordiale. Il est ainsi possible de déclencher un feu de forêt afin d'endommager une armée stationnant en sous bois ! Les maps, gigantesques avec 16 Mo de Ram, peuvent être encore plus larges sur les machines équipées de 32, voire de 64 Mo de Ram. Enfin, un dernier point pour la route : il est désormais possible de demander à ses usines de produire des unités en série. ■

« Il est possible d'échapper au regard ennemi en planquant ses véhicules sous les arbres, voire... sous l'eau ! »





Annihilation



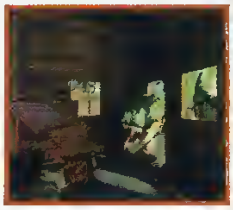


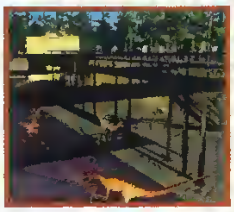


La licence de Jurassic Park 2 : The Lost World, permet à la société Dreamworks d'annoncer quatre licences sur le thème des dinosaures. Nous avons pu découvrir le jeu PC Trepasser qui s'annonce comme un mastodonte.

Le phénomène Jurassic Park continue son travail de sape, avec le film basé sur la suite du célèbre roman de Michael Crichton. Nous pourrons bientôt découvrir un nouveau jeu d'action/aventure dans une île peuplée de Tyranosaures, de Velociraptors et autres charmants dinosaures « disparus ». Si le thème a su à lui seul attirer l'attention des nombreux journalistes sur le stand Dreamworks, fort judicieusement décoré en jungle, c'est surtout le moteur 3D du soft qui nous a particulièrement impressionné. Il semblerait en effet que dans le jeu, toutes les lois physiques soient respectées. Cela signifie qu'une caisse touchera le sol différemment selon la hauteur de sa chute et de son inclinaison. De même, une caisse en bois flottera, mais si vous posez dessus un poids, vous verrez sa « ligne de flottaison » se modifier en conséquence. Toujours dans la même optique, un objet qui tombe contre un autre pourra déplacer ce dernier, l'entraînant éventuellement dans sa chute. Le jeu semble encore très loin d'être fini, mais avec une approche aussi minutieuse, Lost World : Trepasser pourrait fort bien constituer une excellente surprise ! ■

Didier Latil





Jurassic pack

Trepasser

Format : CD-Rom PC / Éditeur : Dreamworks Interactive / Sortie : 1998

GAGNEZ EN EXCLUSIVITÉ AVEC MICROSOFT & GEN 4

10 Microsoft SideWinder™ Force Feedback Pro



Oui je souhaite participer au grand tirage au sort SIDEWINDER FORCE FEEDBACK
Bulletin de participation à renvoyer à : Pressimage / jeu concours Gen 4
5/7 rue Raspail 93108 Montreuil Cedex. (renvoyer le bulletin avant le 28/09/97, le cachet de la poste faisant foi).

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : ..... Code Postal : .....

Ville : ..... Pays : .....

Règlement :

Jeu gratuit sans aucune obligation d'achat. Remboursement des frais d'envoi du règlement et de la participation au tarif lent en vigueur, sur simple demande à l'adresse du jeu. Le réglement du jeu déposé chez maître Amram à Paris

L'art de la glisse

Powerslide

Nous vous en parlions en news le mois dernier, mais nous avons pu y jouer durant l'F3 et nous ne nous en sommes pas encore remis. Venant tout droit des déserts australiens, voici enfin une course de voitures originale.

Les courses de véhicules sur micro ont toujours été largement plébiscités. Mais lorsqu'un produit fait son apparition, avec une réalisation somptueuse et surtout une jouabilité rafraîchissante, nous ne pouvons que vous encourager à le suivre de près avec nous. Il s'agit a *priori* d'une simple course de voitures, à mi-chemin entre le buggy et le 4x4 traditionnel, mais avec une conduite qui rappelle étrangement le Skid. Le pilote se retrouve en effet en dérapage continuel et il faut donc sans arrêt contre-braquer pour reprendre un maximum d'adhérence. Les circuits sont tortueux, avec de nombreuses bosses qui occasionneront des sauts aussi spectaculaires, qu'inutiles. La jouabilité est parfaite et la réalisation digne des meilleures productions du moment, avec une 3D superbe, des textures originales, 60 images/seconde, le support du chip Voodoo 3Dfx, une intelligence artificielle des concurrents basée, selon les concepteurs, sur un système de réseau de neurones et des options pour jouer en réseau annoncées dans la version finale. Reste à découvrir qui aura la chance de distribuer ce petit bolide en France !

Didier Latil









Format : Cd-Rom PC / Éditeur : Emergent Software / Sortie : 1998

CYBER VISION

L'Univers du CD-ROM

✆ 08 36 69 04 49

DANS NOS 2 BOUTIQUES, NOUS REPRENONS TOUS CASH VOS CD ROM D'OCCASION

JEUX, CULTURE, WARGAMES, CHARME : PC / MAC



MEGA NEWS



289 Frs

DARKREIGN
Le meilleur des jeux de stratégie/action en temps réel et multi-joueurs qui combine une I.A. et des combats en 3D exceptionnels.

Lords of Rome 2

Jedi Knight

StarCraft

MYST 2

SIMULATION



F/A 18 HORNET VO

IF 22 Raptor VO

F-16 Flying Falcon VF

EF 2000 V2.0 VO

SU 27 Mission Disk VF

Commanche 3 NF



Diablo Level Master VO ET Unearthed Arsenal VO 199 F CHACUN



GAMER 3D FX



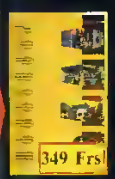
DESCENT TO UNDER MOUNTAIN
Une gran nouveau et un m du jeu rôle. A. D. & basé sur moteur DESCENT.

SUPER NOUVEAUTÉ



Birthright VO

Superbe mélange d'aventure et de conquête de territoire. Vous devez dans un monde A. D. & D. conduire vos armées de créatures ou guider vos aventuriers pour devenir le seigneur incontesté. Bestiaire complet, vue 3D aventure, etc...



MARATHON 2 DURANDAL VO

Le meilleur des Doom-like sur Mac enfin porté sur PC. Graphismes exceptionnels en millier de couleurs et jouabilité fantastique.

JEUX DE ROLE



Masterpiece Collection VO

Contient : Shattered Lands, Strahd's Possession, Menzaberranzan, Wake of the Ravager, Stone Prophet et Genie's Curse.



A.D. & D. Forgotten Realms Archives

Les Inédits : Dungeon Hack, Gateway to the Savage Frontier, Tresures of the Savage Frontier, Hillstar, Pools of Darkness. Les classiques : Eyes of Beholder 1, 2 et 3, Pool of Radience, Curse of the Azure Bonds, Secret of the Silver Blades.



Betrayal in Antara VO



Shadows Over Riva VO



Ultima VIII VF



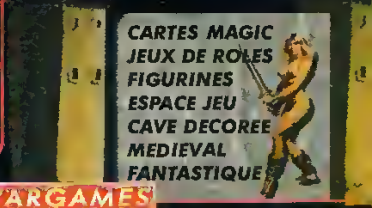
A IV Network

LE SPECIALISTE DU JEU MAC

TOUS LES JEUX MAC : NOUS CONTACTER

- ✘ Quake : 479 Frs
- ✘ Diablo : 479 Frs
- ✘ Prime Target : 299 Frs
- ✘ Duke Nuken 3D : 449 Frs
- ✘ Marathon Trilogy Box : 499 Frs
- ✘ Master of Orion 2 : 499 Frs
- ✘ F/A 18 Hornet : 399 Frs
- ✘ Command & Conquer : 399 Frs
- ✘ Creatures : 299 Frs
- ✘ Civilisation 2 : 499 Frs

NOUVEAU CHEZ CYBERVISION



NOUVEAUTÉS ET HITS





Dungeon Keeper VF



Perfect Weapon VF



Star Control 3 VO



Meat Puppet VO



Interstate '76 VF

WARGAMES



Ardennes Offensive VO



History of the World VO



Battles of Alexander VO



Battleground 6 VO



Battlegrou 7 VO

NOTRE ADRESSE :

37, rue de Lappe
75011 Paris
M° Bastille - Ouvert de 10H à 19H



3615 CYBERVISION

3617 CD GRATIS



COMMANDEZ et REGLEZ par CB au 08 36 69 04 49

De 9H à 19H sans interruption

...ment à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concern...

...e commande à retourner à CYBERVISION 37 rue de Lappe 75011 PARIS - Envois sous plis discrets

M ..... Prénom .....
...sse .....
.....
...e postal ..... Ville .....
...glement par : Chèque ❍ Mandat ❍ CB ❍ Signature :
__/__/__/__/__/__ Date : __/__

GEN 4

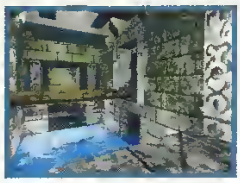
PRODUIT	PRIX
FRAIS DE PORT	30 Frs
TOTAL	

CATALOGUE GRATU

300 produits disponibles !!

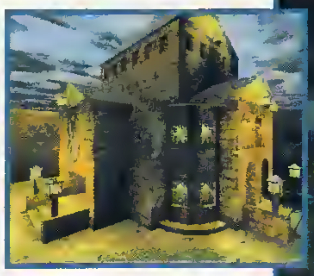
Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....

Vu sur le stand de GT Interactive à l'E3, Unreal se résumait à peu de chose, ou plutôt à peu de temps : vous déplaciez votre personnage dans une grande arène naturelle, y rencontriez un géant, décidiez d'aller lui taquiner les lombaires à la dague… et puis tout s'accélérait dramatiquement ! Le géant se retournait, vous poursuivait en faisant trembler le sol, vous rattrapait et vous pulvérisait en deux coups de massue. Franchement, pour un pro de Duke Nukem, ça la fout mal. Vous regardiez autour de vous pour voir si personne n'avait été témoin de cette humiliante boucherie et rejoignez discrètement un autre stand. 35 secondes en tout, repli stratégique compris. Oui, la honte absolue. Pourtant, cette histoire de géant qui fait trembler le sol vous intriguait suffisamment pour que vous reveniez quelques temps plus tard, non sans vous être préalablement déguisé en plante verte. 42 secondes.



« L'environnement est superbe… dans la lignée de Quake ! »



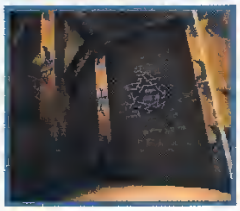






Deux camouflets en une seule journée, cette fois-ci vous vous fâchez, allant même jusqu'à lâcher un « quel jeu de #&@$! » bien senti. En plus, Unreal, présenté en mode entrelacé sur un PC sans carte accélératrice ne tapant pas les sommets en matière d'esthétique, vous vous fâchez même très fort, hurlant un « quel gros jeu de grosse #&@$! ». Ben oui, je sais, c'est assez peu gracieux, surtout de la part d'une plante verte, mais c'est surtout très faux.

La course au « meilleur Quake-like 1997 » compte désormais un nouveau candidat avec Unreal, un titre qui grâce à ses graphismes époustouflants et son éditeur de niveaux révolutionnaire figure déjà dans le tiercé gagnant. Il pourrait même l'emporter !



Tout en 3D… fx !

Car depuis, nous avons vu Unreal dans des circonstances plus sereines et, surtout, avec l'option « accélération 3D », et il faut reconnaître que ça change tout. D'abord parce que l'environnement est superbe, dans la lignée de Quake (3D texturée de partout, architecture grandiose doublée de

After Quake

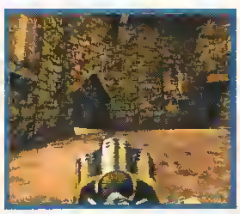
Unreal

Format : CD-Rom PC / Editeur : GT Interactive/Epic Megagames / Sortie : octobre (en shareware)





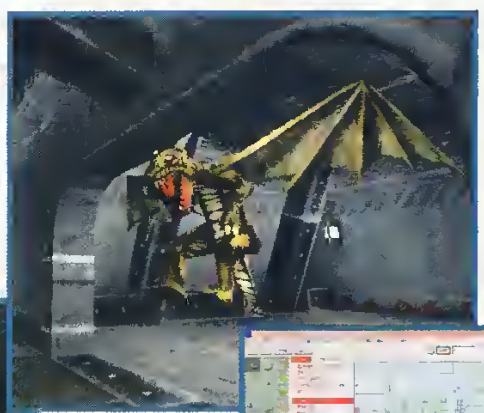
contrastes ombre/lumière menaçants, conception des niveaux très étudiée) mais avec quelque chose en plus qui l'éloigne très largement d'une simple resucée. Ainsi, l'univers graphique est nettement moins cubique que celui de son prédécesseur, 3Dfx oblige ! Que ce soient les décors et les monstres, les polygones ont été multipliés pour affiner les formes des objets, éviter de surprenants espaces vides entre éléments dynamiques (avant-bras et main d'un monstre par exemple) et accroître le nombre de détails visuels... bref, pour faire en sorte que tout sonne plus « vrai ». Par ailleurs, au regard des couleurs trop ternes de Quake, les textures utilisées dans Unreal sont plus variées et plus vives (oranges, rouges, etc.) et les sources de lumières, plus nombreuses, se diffusent de manière plus réaliste (torches, dalles lumineuses, etc.). Vous pourrez même admirer d'authentiques effets de transparences à travers des vitres, de l'eau et toute surface réputée pour être... euh, transparente.



Un éditeur de niveaux ultime

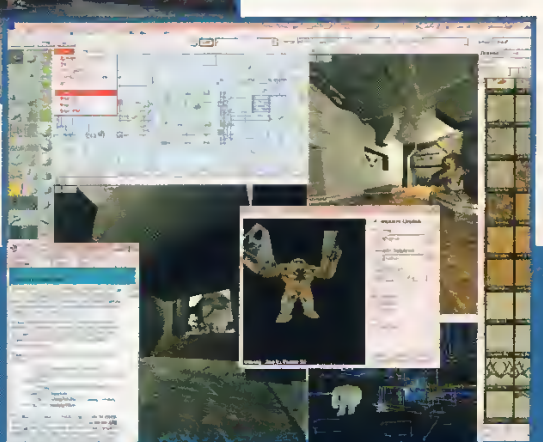
Bon alors, il est vrai que dans la version présentée, nous n'avons pas vu moult monstres - un géant par-ci, un guerrier par-là - mais nous avons néanmoins pu apprécier le réalisme de leur look (le géant est effectivement immense, vous combattez donc une jambe) et la spécificité de leur mode de combat (crouch). Quant aux armes, il nous a surtout été donné de voir un puissant lance-disques dont les projectiles rebondissaient délicatement sur les murs... avant de s'enfoncer dans des chairs ennemies. Impressionnant quand même. Pourtant, la plus grosse surprise de cette présentation, nous la devons à l'éditeur de niveau. Sa version bridée accompagnera le jeu tandis que sa version « pro » sera vendue séparément, une démarche commerciale justifiée par la qualité professionnelle dudit soft. Modélisation en « fils de fer » de chaque niveau, simple application de textures sélectionnées dans une bibliothèque, placement d'objets de décor et de monstres (aux caractéristiques paramétrables) en deux clics... à côté de cette merveille d'ergonomie, l'éditeur de niveaux de Duke Nukem donnait dans l'usine à gaz ! C'est simple, avec un tel outil de création, n'importe quel bon Quake-like pourrait devenir mythique. Or comme Unreal devrait être bon... ■

Éric Ernaux









UPN

O.N.U. soit qui mal y pense

On reproche souvent aux simulateurs spatiaux leurs missions linéaires et leurs scénarios attendus. UPN, tout en assurant une réalisation soignée, propose donc une campagne dynamique et un contexte politique très agité, en plus des lasers !

Bien qu'intéressants, les derniers jeux d'action spatiaux n'ont pas été de véritables incontournables. C'est peut-être pour cette raison que la découverte d'UPN fut plutôt une bonne surprise. Si le soft tient toutes ses promesses, il a de grandes chances de récolter des étoiles !

L'action se déroule dans un futur très lointain. La colonisation intersidérale a permis d'exploiter les richesses de nombreuses planètes dont Mercure, Mars, Venus, Pluton, etc. Mais les consortiums gérant toutes ces ressources ont la mauvaise habitude de se battre comme des chiffonniers pour éradiquer leurs concurrents. Une telle pagaille est inacceptable dans le système solaire et le joueur est placé à la tête d'une sorte d'O.N.U. interplanétaire chargé de calmer les différents conflits. En envoyant des ambassadeurs ? Que nenni, en envoyant des chasseurs qui porteront secours aux infortunés et qui puniront les vilains canards qui font rien qu'à attaquer leurs voisins. La tâche sera loin d'être évidente à partir du moment où il faudra prendre parti pour différents camps et en faisant ainsi office de juge. Qui a tort ? Qui a raison ? À vous de voir !









C'est précisément grâce à ces choix que le concept de campagne dynamique est possible. Les événements sont tirés aléatoirement puis influencés par l'issue des combats ainsi que par la politique du joueur. Il n'y a donc aucun scénario prévu puisque l'histoire se développe selon les directives du joueur. En plus des grandes puissances avec lesquelles il faut composer, une force extraterrestre mystérieuse et menaçante s'ajoute à l'histoire. Même si les décisions politiques sont très importantes, l'essentiel du jeu réside évidemment dans des combats spatiaux épiques qui peuvent se dérouler dans l'espace comme à la surface de planètes. Le graphisme est très soigné et les vaisseaux spatiaux bénéficient d'un design assez original. On peut donc s'attendre à une durée de vie conséquente et à de nombreuses surprises ! ■

Luc-Santiago Rodriguez





Format : PC CD-Rom / Éditeur : Grolier Interactive / Sortie : octobre

STAR WARS

JEDI KNIGHT

DARK FORCES II







JEDI, TU DEVIENDRAS !

"Seul un chevalier Jedi parfaitement préparé peut, avec la Force comme alliée, espérer vaincre Vador et l'Empereur... "
Obi Wan Kenobi

"Tu vas désormais marcher à mes côtés. Tu vas embrasser le côté obscur. Viens à moi je saurais achever ton entraînement."
Dark Vador

Entrez dans la peau de Kyle Katarn et vivez la légende Star Wars dans un jeu d'action 3D en temps réel.

Maniez le mythique sabre laser et apprenez à maîtriser la Force pour combattre de front les ennemis.

Mesurez vous à d'autres apprentis Jedi dans des options multijoueurs exceptionnelles : modem, réseau local et internet.

Découvrez d'impressionnantes séquences vidéo et un environnement de jeu digne des films Star Wars.

Bientôt disponible

http://www.ubisoft.fr
http://www.lucasarts.com

Ubi Soft

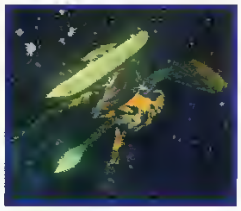
LUCAS Arts

Wing Commander Prophecy

Menace intergalactique

La saga des Wing Commander semblait avoir reçue un sérieux coup avec le départ des frères Roberts de chez Origin... C'est donc un produit relativement différent que nous avons pu découvrir durant le salon de l'E3.

Même si un jeu est développé par toute une équipe, l'âme des plus célèbres d'entre elles est issue la plupart du temps du génie de son concepteur. Que cela soit Sid Meier pour Civilization, Richard Garriott pour les Ultima ou encore Roberta Williams pour les King Quest. Pour la série des Wing Commander, Chris Roberts fut incontestablement cet élément et son départ l'an dernier pour créer sa propre société d'édition avait fait courir des rumeurs alarmantes sur le futur d'un Wing Commander 5. Origin vient de répondre de bien belle façon à ces bruits de couloirs, en présentant son Wing Commander Prophecy. Pour commencer, les développeurs ont complètement refondu le moteur 3D, un peu lent et archaïque devant les concurrents récemment apparus (Darklight Conflict, X-Wing vs TIE Fighter...). Sans aucune carte accélératrice, le jeu tournait déjà à 20 images/seconde sur un Pentium 133, alors je vous laisse imaginer le résultat sur une machine plus puissante ou dotée d'une carte accélératrice !



Un nouveau jeu

À l'instar des deux derniers épisodes, dans lesquels les séquences vidéos prenaient un peu trop d'importance par rapport au côté ludique, Origin s'est concentré d'abord sur l'intérêt des missions. Les développeurs ont ainsi élaboré près de 150 missions pour finalement ne garder que les 50 meilleures qui constitueront le jeu final. Tout semble donc avoir été fait pour satisfaire le joueur avant de penser au spectateur. Les scènes filmées avec des personnages (vous retrouverez quelques unes des stars des épisodes précédents) viennent s'intégrer directement durant les missions plutôt que d'être systématiquement placée entre deux missions. Enfin, le jeu réseau sera bien évidemment possible, même si pour l'instant jouer via Internet est plutôt envisagé sous la forme d'un patch, disponible quelques mois après la sortie du jeu. Quant à l'histoire, fini les méchants Kilrathis puisque cette fois-ci la galaxie sera menacée par une race extraterrestre complètement inconnue ! ■

Didier Latil









Format : CD-Rom PC / Éditeur : Origin / Sortie : janvier

Notre sélection



La nouvelle génération
de jeux de stratégie/action débarque sur Ter
Préparez-vous à l'invasion

CONQUEST EARTH

« Conquest Earth est un grand jeu, qui fera l'effet d'une bombe »
[GÉNÉRATION 4]

« Il s'agit là d'un des plus beau jeu qu'il nous ait ete donne de voir »
[PC SOLUCE]

EIDOS INTERACTIVE
WWW.EIDOS-FRANCE.FR

EIDOS INTERACTIVE

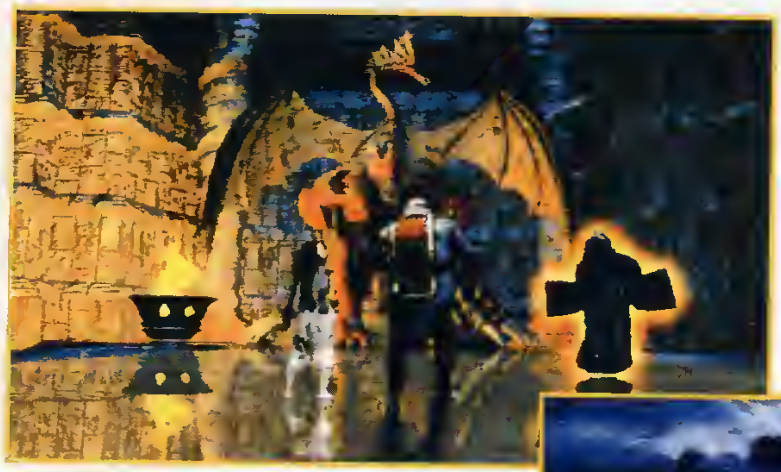
KIXX &
GOLD RESERVE

Le meilleur du jeu pour 99f



MINDSCAPE®

Géant. J'ai envie





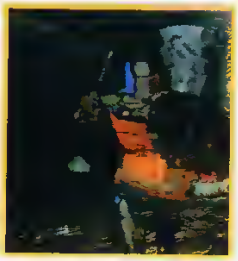


Morph'zi l'œil !

Lands of Lore

Les Gardiens de la Destinée

Sans aller jusqu'à dire que Westwood Studios aura mis sept ans à développer cette suite tant attendue, il faut reconnaître que Lands of Lore 2 tenait dernièrement beaucoup plus de l'Arlésienne que de Donjons & Dragons ! Il était temps que les programmeurs mettent la touche finale à leur produit, sous peine de tomber dans les limbes de l'oubli. Pour vous rafraîchir la mémoire, il est bon de rappeler la conclusion du premier épisode, Lands of Lore 2 reprenant l'histoire au vol. Si vous étiez parvenu à la fin de Lands of Lore, vous aviez participé à l'anéantissement de la sorcière Scotia et de ses plans maléfiques. Mais, ce que vous ne saviez pas et allez apprendre dans Lands of Lore 2, c'est qu'avant de disparaître Scotia réussit à transmettre à son fils Luther son pouvoir le plus précieux, celui de changer de forme à volonté. L'attention est certes touchante, mais Luther s'en serait bien passé car un léger hoquet semble avoir fait tourner la sauce magique : si Luther peut maintenant changer de forme, il n'a aucun contrôle sur son pouvoir... Et ainsi il se transforme aux moments les plus inopportuns en lézard chétif mais doté d'une rapidité foudroyante, ou en grosse bête hideuse et pataude, mais dotée d'une allonge assez respectable ! Vous aurez compris que le grand but de votre vie sera désormais de vous débarrasser le plus vite possible de ce pouvoir un rien encombrant. Malheureusement, vos déboires vous ont rendu célèbre, et de nombreuses personnes cherchent à vous mettre la main dessus pour contrôler la puissance qui est en vous. Autant dire qu'au cours de vos aventures vous ne rencontrerez pas beaucoup d'amis !



Histoire et légende

L'une des grandes forces de Lands of Lore qui avait fait se pâmer de nombreux aventuriers virtuels tenait dans la richesse du scénario, et attendez-vous à être confronté à une intrigue pleine de mystères et

de rebondissements. Lands of Lore 2 sera divisé en trois épisodes relativement indépendants, appelés «sphères». Avant tout, Lands of Lore 2 est une grande histoire se développant sur une trame narrative assez serrée, et il ne faudra pas s'attendre à une totale liberté de mouvement. De fait, l'action en temps réel est régulièrement entrecoupée de scènes cinématiques animée par différents personnages en incrustation vidéo, soit complètement intégrés au décor, soit rapportés dans des scènes en précalculé.





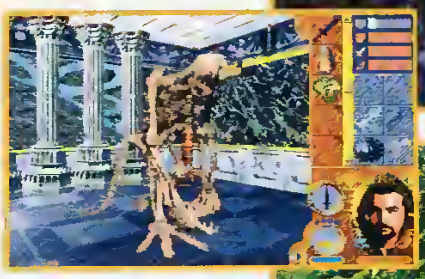
Tradition oblige, attendez-vous à vous creuser la tête sur des énigmes bien gratinées. Et la grande interaction avec le décor vous permettant de ramasser de nombreux objets à l'utilité souvent nébuleuse ne vous simplifiera pas la tâche ! De plus vous rencontrerez sur votre chemin de nombreux personnages non moins mystérieux qui ne semblent pas enclin à vous indiquer le bon chemin, comme ces panthères noires à deux têtes qui dans la jungle vous colleront le train mais s'éclipseront soudainement dès que vous porterez votre regard sur elles... Heureusement vous pourrez choisir dès le début du jeu entre trois niveaux de difficulté selon votre degré d'expertise ou le nombre de nuits que vous êtes prêt à lui consacrer !

Son et lumière

Techniquement le moteur 3D marque un peu son âge, ayant été conçu il y a longtemps, très longtemps, et se contentant de 256 couleurs. Malgré tout les programmeurs ont réalisé un très bon travail au niveau des effets de lumière, qui avec une bande-son très travaillée parvient à convier une atmosphère pour le moins angoissante. La vue en perspective 3D vous permet de vous déplacer en temps réel comme de regarder vers le haut et le bas, et aura une réelle influence sur les combats. Les plus adroits apprendront vite à porter des coups à l'ennemi tout en restant à distance respectable ! L'interface modulable vous permet de tirer le meilleur de votre souris et de votre clavier, selon vos goûts, autant pour manier les objets que pour combattre et lancer des sorts. Visiblement, Lands of Lore 2 dispose d'assez d'atouts pour enchanter les amateurs de jeux de rôles, un genre qui malheureusement n'est pas des plus florissants de nos jours. ■

Frédéric Marié

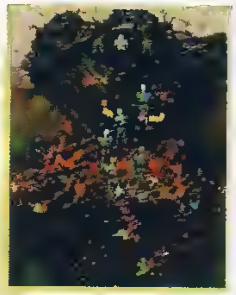




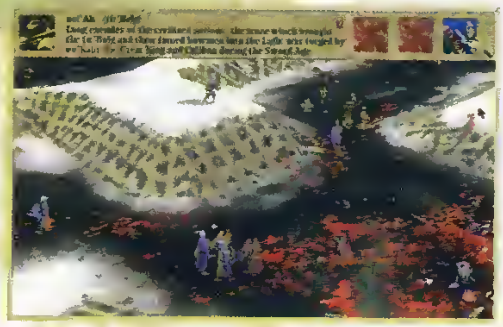












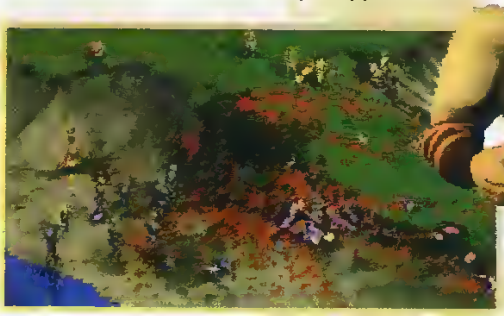
Myth The Fallen Lords

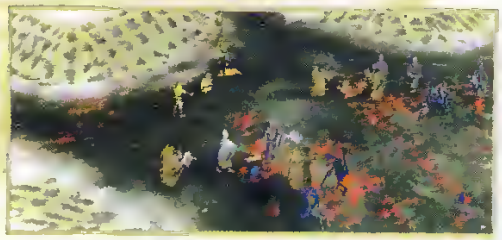
Un peu de sang frais

Dans la jungle des jeux de stratégie en temps réel, nous avons enfin pu découvrir une version jouable de Myth, qui sera finalement distribué par Eidos. Avec un vrai univers en 3D et une réalisation superbe, nous voici à l'aube d'un nouveau genre.

Rares étaient les produits qui sortent du lot de C & C-like mais nous avons pu en découvrir quelques-uns très intéressants (The Plague chez Eidos, Assault chez Trilobyte ou Total Annihilation chez GT) et notamment Myth. Lors de sa présentation, nous n'avons pu que baver comme tout le monde devant la beauté de ses graphismes. Un détail a cependant attiré notre attention : la 3D. En effet, tous les terrains et décors sont en vraie 3D, et vous pouvez donc zoomer dessus, les faire tourner dans tous les sens... et trouver des sensations de jeu inédites. Le moteur 3D semble en outre restituer toutes les lois physiques connues. Ainsi un groupe d'archers au sommet d'une colline aura une portée plus longue ; la pluie pourra tomber, rendant les pentes moins praticables... Le jeu oppose les forces du bien (vous) au retour des forces du mal, menées par des généraux morts vivants (les fameux Fallen Lords). Le type de jeu se concentre vraiment sur l'aspect combat et vous n'aurez donc pas à développer villes et bâtiments. Par contre, vous pourrez définir des tactiques et donner vos ordres avant les batailles, mais aussi pendant, le tout se déroulant en temps réel. En outre, toujours grâce à cette 3D, vous pourrez diriger des petites troupes ou carrément des armées entières, tout ceci d'un simple clic ! Que dire de plus si ce n'est que le jeu sera bien sûr jouable en réseau et même via Internet et qu'il intégrera un éditeur pour modifier aussi bien les terrains que l'intelligence des troupes ou leurs caractéristiques... Y'a bon !

Didier Latil





Tu te souviens, la première fois?

"Le plus beau jeu du monde"

"Qualifier LBA 2 : sublime, fantastique, unique, tendre, envoûtant..."



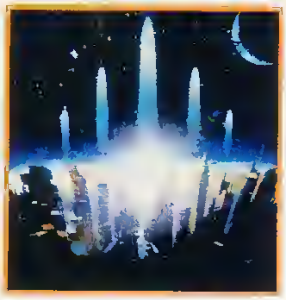
LBA 2
little big adventure 2

PC Zoom 95%

Gun ★★★★ Hit

ADELINE

Leeloo Dallas Multipass !

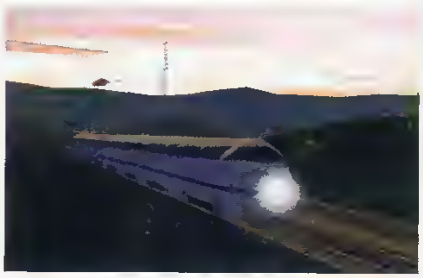


Kalisto, Gaumont Multimédia *et* **Nec** *ont annoncé le développement de l'adaptation du* **Cinquième Élément** *pour les PC équipés d'une PowerVR. Ce jeu d'aventure/action vous proposera d'incarner Leeloo ou Korben Dallas, le personnage joué par Bruce Willis. L'une des principales innovations devraient provenir des mouvements de caméra, ni fixes, ni suspendues aux épaules du personnage, mais gérés par l'intelligence artificielle. Le Cinquième Élément sera précédé de la version Direct3D d'***Ultima Race**, un jeu d'arcade graphiquement très proche des jeux de café et jusque là réservé aux cartes PowerVR avec lesquelles il était vendu en bundle.* ■

MANGO SAPIN



Simulation de hover-fighter aircraft (oui, oui, moi aussi le concept m'échappe), bref d'un truc se jouant ouvertement de Newton et de ses pommiers, Barrage **est un jeu d'action exploitant les cartes 3Dfx ainsi que les cartes accélératrices 3D supportant l'Open GL. Ce titre est développé par** Mango Grits **(composée en partie d'anciens membres d'Infogrames) ayant signé mi-août un accord de partenariat avec Quantum3D, une jeune entreprise spécialisée dans le développement de cartes 3D professionnelles employant la technologie Voodoo (3Dfx).** ■



Pas la moitié d'un Quake

Half-Life *fut pour beaucoup le doom-like le plus novateur et le plus prometteur a nous avoir été présenté à l'E3. Distribué par* **Sierra/CUC** *et développé à partir du moteur de Quake par Valve, une équipe de développement fondée en 96 par deux anciens de Microsoft, ce titre ne se contente pas d'en mettre plein la vue : graphismes 16 bits, gestion des cartes accélératrices 3D (OpenGL, Direct3D) et du processeur MMX. Les monstres (dotés pour certains de plus de 6000 polygones et de textures métalliques réfléchissantes) adaptent leurs tactiques de combat et d'approche en fonction des actions du joueur. Et pour la première fois ils réagissent en tant qu'entité (merci Aliens) et non plus en tant qu'individus, en adoptant des stratégies de groupe. Flippant.* ■



Alien Ascension





Dernier épisode de la série Battle Isle, **Incubation** n'a visuellement plus rien à voir avec les jeux de stratégie statiques et tristounets qui ont contribué au renom de **Blue Byte**. Développé à partir du moteur d'Extreme Assault, ce titre prévu pour la fin d'année, est compatible avec les cartes 3Dfx et propose de base (c'est-à-dire sans carte) des graphismes SVGA en 65000 couleurs ! Jeu de stratégie au tour par tour, Incubation vous propose de diriger une troupe de Space Marines aux prises avec des colons victimes d'un affreux virus les ayant transformés en de non moins affreux mutants. Alors que la caméra ne cesse de tourner au-dessus de l'action, les combats pouvant même être suivis par les yeux de l'un de vos Marines, le joueur peut admirer la qualité des animations et des décors. Complet, Incubation ne le serait pas sans une option multijoueur permettant à quatre joueurs de se retrouver sur la planète Scayra (et non, pas pour taper une belote). ■

SCORE GAMES
MULTIMEDIA



LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX VIDEO NEUF & OCCASION EN FRANCE !



NOUS RACHETONS AU MEILLEUR PRIX VOS JEUX VIDEO, PAIEMENT CASH OU ECHANGE!*

*VOIR CONDITIONS EN MAGASIN

+ DE 10.000 JEUX PC OCCASION

ATLANTIS	229 F
BLOOD	229 F
CHEVALIERS DE BATH.	109 F
COM. & CONQUER	199 F
COMANCHE 3	229 F
DUNGEON KEEPER	169 F
DIABLO	219 F
FORMULA I	149 F
MOTO RACER	209 F

EXCLUSIVITE! TAM-TAM D'OCCASION ENTIEREMENT REMIS A NEUF



SOUS RESERVE DE DISPONIBILITE



Carte graphique 3D Maxi GAMER 3D FX: **1260F**



CD ROM 24 X **860F**



EXTENSION MEMOIRE EDO

32 Mo :**999F**
16 Mo :**469F**
8 Mo :**269F**
4 Mo :**169F**

(PRIX MAGASIN)

NOS ADRESSES

ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
(Face au métro St Lazare)
Tél 01 53 320 320

JUSSIEU
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS (M° Jussieu)
Tél 01 43 29 59 59

ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
(RER Luxembourg)
Tél 01 43 25 85 55

VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 PARIS (M° V. Hugo)
Tél 01 44 05 00 55

VAUGIRARD
365 rue de Vaugirard
75015 PARIS
(M° Convention)
Tél 01 53 688 688

CHELLES (77)
C. cial Chelles 2 Nationale 34
77508 CHELLES
Tél 01 64 26 70 10

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 VERSAILLES
Tél 01 39 50 51 51

LA DEFENSE (92)
C cial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est Niv 2
Tél 01 47 73 00 13

BOULOGNE (92)
60, av du General Leclerc
Nat 10 - M° Billancourt
92100 BOULOGNE
Tél 01 41 31 08 08

ANTONY (92)
25 av de la Division Leclerc N20
92160 ANTONY (RER B)
Tél 01 46 665 666

AULNAY (93)
C cial Parinor - Niv 1
93606 AULNAY SOUS BOIS
Tél 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 av Jean Lolive Nat 3
93500 PANTIN
Tél 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C cial St Denis Ba
6 pas des Arbalet
93200 ST DEN
Tél 01 42 43 0

CRETEIL (94)
5 r du G Lecle
94000 CRETE
(r. piétonne, Creteil
Tel 01 49 81 9

KREMLIN BICETRE
30 bis av de Fontai
94270 KREMLIN BI
Tél 01 43 901

FONTENAY SOUS B
C cial Val de Fon
94120 FONTENAY SO
(A côté de Toys
Tél 01 48 76 6

CERGY PONTOIS
C cial Cergy 3 Fo
(face à la "tête dans les
95000 CERG
Tél 01 34 24 9

TOULOUSE (3
14 rue Tempon
31000 TOULO
(Angle r St Ro
Tel 05 61 216

COMPIEGNE (
37 cours Guyne
60200 COMPIE
Tél 03 44 20 5

AMIENS (80
19 rue des Jaco
(Galerie des Jaco
80000 AMIEN
Tél 03 22 97 8

POITIERS (86
12 rue Gaston
86000 POITIE
Tél 05 49 50 5

LILLE (59)
40, 52 Rue Esque
(la Tête dans les N
59000 LILLE
Tél 08 36 685

ORGEVAL (7
OUVERTURE FIN SE
C cial Art de Vivr
(face "Le Cerc
78630 ORGE
Tél 08 36 685

3615 SCORE GAMES

PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL

MISE A JOUR QUOTIDIENNE !

- PRIX DE VENTE DES JEUX
- LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
- TRUCS ET ASTUCES
- COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
- DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT 64 PAGES

GAGNEZ **24** NINTENDO 64 ET DES DIZAINES DE BONS D'ACHATS !

OU PAR TEL. : 08 36 685 686

2.23F/mn

SCORE GAMES VPC (9h - 19h30)
6 Rue D'Amsterdam - 75009 Paris - Tél : 01 53 320 320

☐ DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT 64 PAGES

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code Postal ..... Ville .....
Tél ..... Date de naissance ...../...../..... Code Client

JEUX	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT ENVOIS NORMAUX (1 à 6 jeux 25F pour métropole uniquement)				...F
FRAIS DE PORT ENVOIS CHRONOPOST (1 à 6 jeux 49F pour métropole uniquement)				...F
LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT !			TOTAL A PAYER	

☐ Chèque ☐ Mandat
☐ Carte Bancaire
Expire le ...../.....
Signature :

LIVRAISON 24H CHRONOP

• Tels les possesseurs d'une carte **Rendition** vient avec à l'instar de **Blue Byte** qui développe un patch spécialement pour **Extreme Assault** (que s'ils n'arrivent suffisamment de demandes par e-mail !

• Développé à l'aide du moteur 3D de Rage/Engine, le jeu de Monolith sous le regard bienveillant de Microsoft, **Blood 2** devrait logiquement supporter le standard.

• **Diamond Multimedia** fin sur les traces de 3Dfx. Montée 3D, passant à partir de juillet de 1 Mo à 12 Mo. Prévu dans un boîtier plus vert avec, en plus, un jeu d'initiation dont

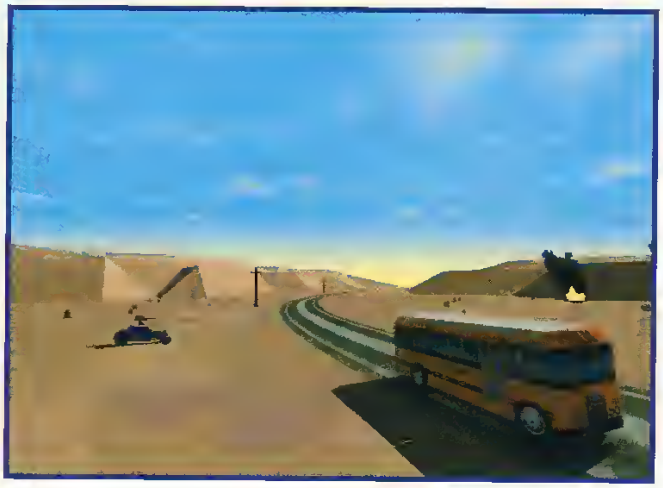
• **Nec** et **Videologic** ont annoncé fin juin que tous les prochains [illegible] Microsoft supporteraient le PowerVR via les API Direct3D et Direct3D. Microsoft devrait sortir Direct3D, Flight Simulator 98 et Close Combat [illegible]

• **Gremlin** [illegible] TEST qui sera 42 (prochains titres 007-ish) sont en [illegible] Motocross Madness, Jonathan Wild 2, Actua Ice Hockey, Actua Tennis et Actua Soccer 3. ●

Keep cool



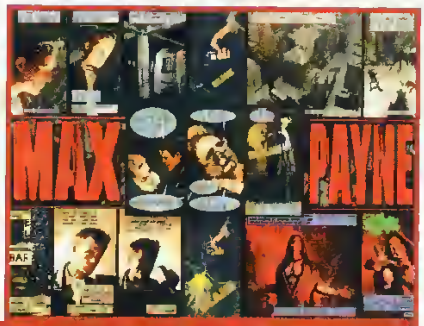
*Le patche Direct3D d'***Interstate'76** *est disponible depuis juillet sur le site* **Activision**. *Testé sur 3Dfx avec la version française (nous n'avons pas réussi à faire fonctionner le jeu avec la PowerVR), on pouvait déjà constater une nette amélioration du côté de l'animation, même si de nombreux bugs venaient ternir la jouabilité. Quant au patche spécifiquement destiné aux cartes 3Dfx promis (gratuitement) par Ubi Soft (distributeur du jeu) et réclamé à corps et à cri (e-mail, hot line) par les possesseurs de... 3Dfx, il devrait logiquement être disponible depuis le 15 août, Activision corrigeant au moment où j'écris ces lignes (le 8 août) les dernieres bugs liés à la version française.* ■



DU CORPS À L'OUVRAGE

Prévu en test le mois prochain, Flying Corps Gold 2.0 **est la version optimisée 3Dfx de l'excellent simulateur de vol** Rowan Software. **Cette version augmentée sera vendue aux alentours de 200 balles avec en prime une option multijoueur permettant à douze as de se trouer le biplan dans la joie et la bonne humeur, ainsi qu'un éditeur de missions et de nouveaux avions (dont au moins un « pilotable » : le Fokker DVII). Il est à noter que le patche 3Dfx est disponible sur le CD de ce numéro et qu'un autre multijoueur, cette fois, est en cours de réalisation.** ■





Pas de lapin

*Disponible à la rentrée pour un peu moins de 2000 F, l'***Adrenaline Rush 3D** *de* **Jazz Multimédia** *est une carte accélératrice 2D/3D basée sur la technologie Voodoo Rush 3Dfx pour la 3D et sur l'Alliance 128 bits pour la 2D. Non compatible avec la technologie Voodoo (tout court), cette carte ne fonctionnera malheureusement pas avec les anciens jeux 3Dfx (c'est-à-dire ceux précédent le glide 2.3) avant la disponibilité de l'habituelle kyrielle de patches... Armez-vous de patience donc, en sachant qu'elle sera récompensée. Cette carte autorisant en théorie des résolutions allant de 640x480 à 1280x1024 en 24 bits avec un taux de rafraîchissement pouvant aller jusqu'à 220 Mhz ! Elle permettra également la lecture de vidéo en plein écran à 30 images/seconde (modes MPEG-1 et 2 optimisé MMX). Le Test Hard est prévu pour le mois prochain.* ■

Peine incompressible



Développé de concert par **Remedy Entertainment** et Apogee, **Max Payne** (excellent jeu de mots) aihe un moteur aussi performant que celui de Prey (le prochain quake-like Apogee) à une vue à la Tomb Raider. Aidé de deux ex-programmeurs Scavenger (la défunte équipe de développement d'Into the Sbadows), Remedy nous prépare un jeu d'aventure/action violent ayant pour cadre New York de nos jours et pour personnage principal Max Payne. Ce flic (dont la famille a été massacrée...) est non seulement accusé du meurtre de son patron mais en plus il est poursuivi par ses collègues, la mafia et une organisation secrète... La totale quoi ! Prévu pour la fin 98, Max Payne promet une ambiance extrêmement travaillée (chambres de motel délabrées, allées sombres et brumeuses, néons asthmatiques) tirant pleinement partie des capacités des cartes accélératrices 3D telles la 3Dfx ou la Rendition, ainsi que de scènes cinématiques se présentant sous la forme de comics. Affaire à suivre. ■



TRANSFORMER SON MICRO EN CHEF D'ORCHESTRE ?

(TRÈS) FACILE !



SOLUTION ACTUELLEMENT EN KIOSQUE

>DES TESTS !
>DES REPORTAGES !
>DES SOLUTIONS !



LE MAGAZINE DE L'INFORMATIQUE MUSICALE

38 FRANCS

AVEC SON CD MAC, PC & AUDIO

*Également disponible par Minitel au 08 36 29 25 63**

*Pressonline - 9,21 F TTC la minute, envoi rapide et sans autre frais. Éditeur Pressimage

IMPERIALISME

A LA CONQUETE DU MONDE

Vous êtes dirigeant de votre propre pays. D'une main experte, gérez vos ressources humaines, votre économie, vos explorations, vos manoeuvres diplomatiques et vos conquêtes militaires. La victoire est à ce prix.

Ce jeu de stratégie multi-facettes vous donne la chance de réaliser ce que peu dans l'Histoire ont osé faire: unifier le Monde sous les commandes d'un seul leader.

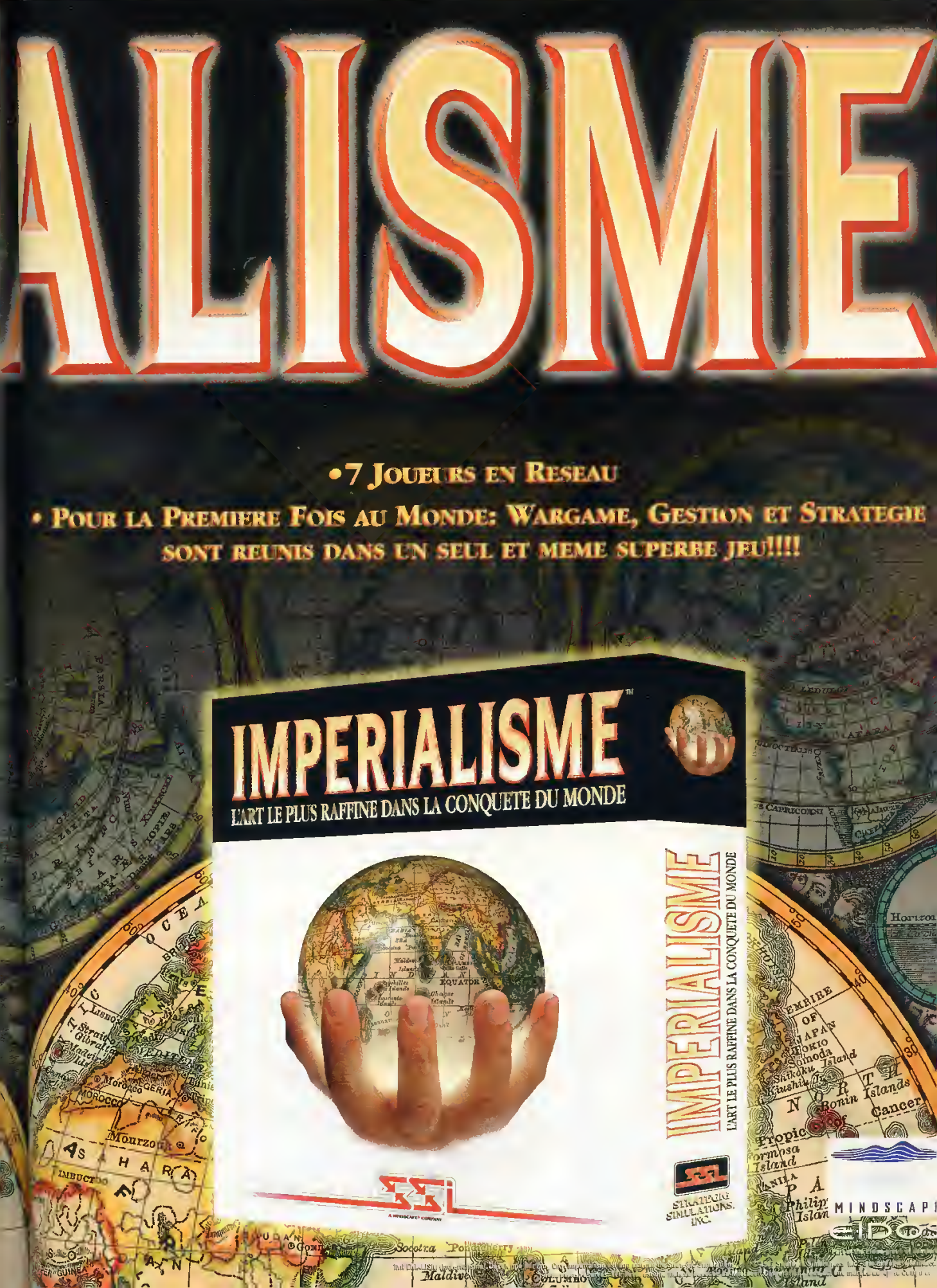
IMPERIALISME

POUR VOUS, LE MONDE EST A PORTEE DE MAINS.



ALISME

- 7 Joueurs en Reseau
- Pour la Premiere Fois au Monde: Wargame, Gestion et Strategie sont reunis dans un seul et meme superbe jeu!!!!



VIDÉO

Belles de Tsui



Pouvoir contempler une heure et demie durant deux des plus belles actrices asiatiques (Maggie Cheung et Joey Wong), interprétant avec grâce et sensualité les deux héroïnes d'une magnifique légende chinoise, suffirait déjà au bonheur des plus exigeants. Mais au talent des actrices, on peut ajouter celui de Tsui Hark qui, en orfèvre de la caméra, parvient même à faire oublier au spectateur actuel sevré de gros budgets américains le ridicule des effets spéciaux affublant la fin de ce qui constitue incontestablement l'un de ses meilleurs films.
Green Snake - Tsui Hark - HK Vidéo.

GAMELLE DU PARC

Wipeout, la B.O.

Qui a dit bourrin ? Qu'il se dénonce ! Pas pour prendre des baffes, mais pour se voir féliciter quant à son sens de la formule. On peut en effet qualifier **Prodigy** de groupe bourrin. Leur musique Techno, empruntant autant au rock qu'au rap, se prête assez mal aux soirées chandelles, mais s'avère un excellent moyen d'évacuer le stress des embouteillages.
The Fat of the Land - Prodigy - Warner Bros.





FRISSONS DESSINÉS

Couleur glauque

Enfin réédité ! En lisant Abominable, vous comprendrez vraiment ce qu'est le style d'Hermann et son talent pour exprimer les ambiances pesantes, lourdes et angoissantes… du grand art ! Alors, il est vrai que les quatre nouvelles qui composent ce recueil sont inégales du point de vue de leur intérêt, mais vous devez impérativement vous procurer cette BD d'exception.
Abominable - Hermann - Glénat.

PIONS ET DÉS

100 francs le kilo

Presque 300 balles pour obtenir tout ce que vous vouliez savoir sur les **Royaumes Oubliés** sans jamais avoir osé le demander, c'est bon mais c'est cher ! Alors, il est vrai que la boîte contient trois manuels, des tonnes de plans, moult aides de jeu, mais cela n'en reste pas moins coûteux d'autant que, question finition, on était en droit d'attendre un peu mieux.
Guide des Royaumes Oubliés - TSR.



DEMAIN, J'ARRÊTE…

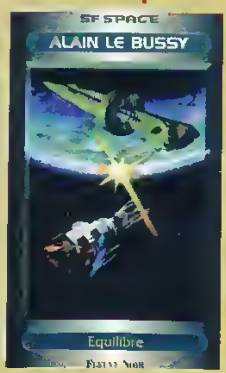
…de partir en vacances. J'ai raté plein de trucs à la télé. Four Rick Hunter, passe encore. J'ai 90 % de la série enregistrée sur cassettes vidéo, pas grave. Même chose pour les documentaires qu'Arte et France 2 ont diffusé entre minuit et 2h 00 du mat'. De toute manière, à cette heure là, je dors comme le font les honnêtes gens. Non, en fait, là où ça m'a vraiment fait mal, c'est pour Intervilles. Je les ai tous vus depuis la création et là je les ai bêtement manqués parce que l'hôtel à Pampelune n'avait pas le satellite. Bilan : privé de vacances jusqu'à l'année prochaine… l'horreur ! Alors, c'est décidé, je ne pars plus en vacances. De toute façon, il y en a marre de suivre le troupeau !
Éric Ermaux

Les Océans de Vénus



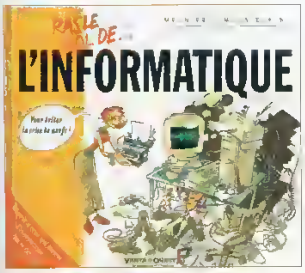
Les histoires de robots sont depuis toujours la chasse gardée d'Isaac Azimov (oui avec un z). mais l'exploration de l'espace le passionnait aussi, comme on peut le découvrir dans les aventures de David Starr (mélange d'Indiana Jones et de Sherlock Holmes) dont Les Océans de Vénus est le troisième opus. Des les premières pages, vous serez scotché, et il y a fort à parier que vous deveniez un inconditionnel de ce grand maître de la science-fiction !
I. Azimov/Lefrancq poche.

Équilibre



TRUC DRÔLE

Beat'em all



Construit sur le modèle du «je tape sur tout ce qui bouge», ce bouquin riche en texte (amusant) et en illustrations (constemantes) s'attaque avec hargne à l'univers fascinant de l'informatique, de la plantade aux sharewares en passant par le multimédia. C'est vif, ça se lit d'une traite mais on sent parfois percer des valeurs vieux jeu dont on se serait volontiers épargné la lecture.

Ras le bol de… l'informatique - B. Meunier & M. B. - Vents d'Ouest.



PIONS ET DÉS

De l'art ? Non, du mou

Comme AD & D, le jeu de rôle Shadowrun (univers tout à la fois cyberpunk et médiéval fantastique) a désormais lui aussi son recueil d'illustrations. Génial ? Ben non, le vaguement meilleur y côtoie le franchement pire et à moins d'être amateur d'œuvres sans pêche ni originalité, vous l'éviterez avec soin. Frazetta, c'était quand même autre chose !

High Tech & Low Life - Collectif - Descartes Éditeur.

RÉFÉRENCE LOUPÉE

Immortelles rengaines

MANGANIAISERIE

Fondu au noir

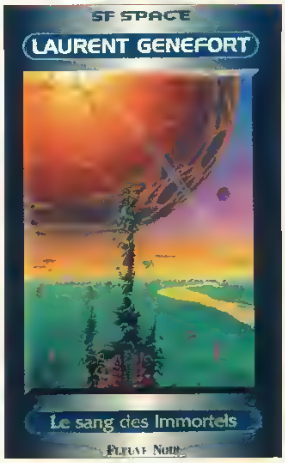


Doté d'un style «manga européen» inventif et speedé, le premier **HK** enchantait également le lecteur par son scénario riche en rebondissements. À ce titre, il valait et vaut encore un large détour. Ce n'est malheureusement pas le cas de cette seconde partie. Globalement moins trépidante et moins bien construite, elle s'avère assez décevante. À lire quand même pour ses trente dernières pages… parfaites à tous les points de vue !

HK Paradiso - Trantkat, Morvan & Cnlortwins - Glénat.

Ce Laurent Genefort aurait pu devenir ici, à la rédac', notre dieu vivant, notre gourou, merde quoi, notre référence en matière de science-fiction ! Pourquoi ? Ben vu le nom, il était prédestiné. À part ça le livre me rappelle étrangement *Hypérion*, genre quête du warrior suprême mais en moins foisonnant. Et si vous évitiez cette copie douteuse ?

Le sang des Immortels - Laurent Genefort - Fleuve Noir.



C'est gentillet, doucereux, voir sirupeux. Si encore j'avais pu lire ce livre au bord d'une plage de sable blanc, accompagné d'une créature de rêve, mon calvaire aurait été moins pénible. C'est pas que l'histoire soit nulle, mais c'est tellement peu original, tellement prévisible que je me demande si l'auteur, lui, n'a pas écrit ce roman sur ladite plage avec ladite créature. Je ne suis pas jaloux, mais je suis déçu, et ça j'aime pas !

Alain Le Bussy/Fleuve Noir.

Tonnerre Lointain



Suite et fin pensais-je à la fin du deuxième volume de la saga FAUST. Et bien non ! Apparemment l'auteur adore son super héros aux supers pouvoirs et nous raconte sa jeunesse, ses petits problèmes psychologiques… tout ça quoi. Ça manque cruellement d'humour, c'est écrit gros - je déteste ça - et l'impulsion des débuts se fait rare voir s'épuise dès les premières pages. Décidément, en France, ça rame sec en SF. À vos bouées, moussaillons !

Serge Lehman/Fleuve Noir.

L'heure du Tigre



Débutée sur les chapeaux de roues avec des intrigues politico-familio économiques mer veilleusement bien ficelées, la série des Largo Winch s'essouffle au rythme de tomes (on en est au huitième) aux accents de plus en plus Hollywoodien. Jean Van Hamme (XIII, Thorgal) cède à la grandiloquence en faisant de son milliardaire un insupportable super héros Bondien, tandis que le Philippe Francq s'abandonne aux décors cartes postales… au secours !

Francq & Van Hamme/ Éditions Dupuis.

PIONS ET DÉS

Copaiiin !



Un supplément peut-il être bon quand le jeu de base ne l'est pas forcément ? Et bien oui ! Nouveaux sorts, nouvelles marges de progression, nouveaux personnages, nouveaux objets, règles additionnelles utiles et bien pensées, les amateurs d'**Earthdown** (y en a) seront sans aucun doute ravis… sauf peut-être par les illustrations trop souvent sommaires, limite moches

Le Compagnon - Fasa/Descartes.

CHOUETTE B.O

Les Virtuoses



Que vous aimiez les fanfares de cuivres, ou non : ce disque est fait pour vous ! En effet, le tour de force que réalise ce film, et plus précisément sa bande originale, est de vous faire littéralement découvrir à quel point une musique prend une toute autre dimension quand elle bénéficie de la chaleur d'un orchestre de cuivres. En prime, six pistes du compositeur **Trevor Jones** (*Le Dernier de Mohicans*) achèvent de faire de ce disque un achat indispensable !

Brassed Off - Trevor Jones - RCA Victor.

BÉDOCHE

Révélation !



Même si ce **Troisième Testament** souffre des défauts typiques d'un premier tome avec entre autres quelques longueurs dans la présentation des personnages, cette BD très honorable à tous les niveaux (scénario et graphismes) mérite cependant qu'on s'y arrête. En plus, l'intrigue se situant pendant l'Inquisition, l'ensemble dégage un petit côté « Nom de la Rose » assez excellent. Une bonne surprise.

Le Troisième Testament - X. Dorison & A. Alice - Glénat.

SOUS BÉDÉ

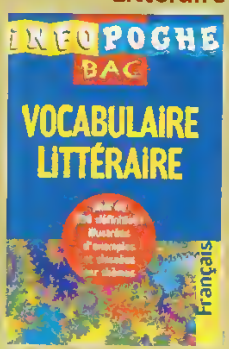
De marbre !



Cette BD est une erreur. Car non seulement les graphismes ne sont pas extraordinaires (couleurs pastels, traits au Rotring 0,35, vignettes à la composition figée), mais le scénario lui-même est sans relief, sans imagination (l'immortalité, l'éternel recommencement, etc.) et d'une incommensurable prétention (les dialogues sont d'un péteux !) À éviter, donc.

Les Statues - Ferry & Pombal - Le Lombard.

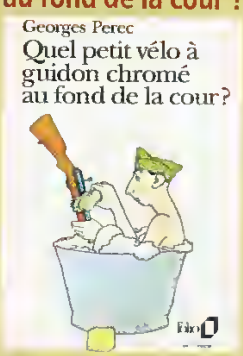
Vocabulaire Littéraire



Vous avez passé l'âge du bac ? Pas grave ! Pour environ 10 F, ce petit dépliant à l'aspect insignifiant recèle une mine de mots tels que « asyndète, zeugma » ou « anacoluthe » que vous prendrez un plaisir fou à placer dans la conversation ! Vous pourrez même l'utiliser en solo pour identifier certains procédés littéraires et, en multijoueur, faire des compétitions genre « 15 secondes pour faire un oxymore ». Encore plus drôle que Pictionnary !

Infopoche Bac/Nathan.

Quel petit vélo à guidon chromé au fond de la cour ?



Sous ce titre en forme de question se cache un pamphlet de Georges Perec sur la vie de quelques jeunes gens de l'avant Algérie. Sous le couvert de la farce, l'auteur de La Disparition (le roman sans « e ») nous raconte le destin agité d'un garçon qui ne veut pas partir faire la guerre. Sous l'apparence d'un roman comico-drolatique, on découvre combien il est utile d'avoir un petit vélomoteur (à guidon chromé) pour regagner son Montparnasse natal (quand on y est né) ; combien il est agréable d'y retrouver sa douce, et tous ses amis (quand on en a) ; et combien il est difficile de cuisiner suffisamment de riz aux olives quand on ne sait pas combien on sera à table ! Pour finir, sous cet article à la construction pour le moins répétitive se dissimule une sommation simple (comme toute sommation qui se respecte) : achetez ce grand classique de la littérature qui ne-se-prend-pas-au sérieux… et ce, que vous ayez un petit vélomoteur (à guidon chromé) ou non !

Georges Perec/Folio.

EXTREME ASSAULT

REPOUSSEZ L'ENVAHISSEUR









WINDOWS CD-ROM PC

GENERATION 4 : **** HIT « Le plus beau jeu d'action sur PC ! »
PC MAG LOISIRS : 18/20 « Le plus beau shoot'em up du monde ! »
PC TEAM : 93% « C'est un petit bijou de jeu de tir à la réalisation impeccable...
Le moteur d'une étonnante fluidité en SVGA 65000 couleurs sans carte 3D. »
MICRO PC : 18/20 - CD LOISIRS : 18/20

Disponible en version française intégrale sur PC CD-ROM.
Tirant au large les cartes 3Dfx™, la technologie MMX™ et les manettes de jeu évoluées

http://www.ubisoft.fr

3615 Ubi Soft — Infos, Trucs et Astuces

Ubi Soft

Blue Byte

multiplayer

• **Nouvelle addition à notre carnet d'adresses :**

- **Janal Informatique**
19, bis rue de la République
07000 Privas
Tél 04 75 64 25 48
Créé en décembre 96
Huit P133 à P200
Accès Numéris Internet
30 F l'heure, Internet
60 F l'heure

• **Blue Byte** devrait sortir en 98 une simulation online de tennis Entièrement en 3D, le jeu (qui n'a pas encore de nom, apparemment) vous permettra de prendre part à de véritables tournois online calqués sur Wimbledon, Flushing Meadows et Melbourne Blue Byte établira aussi sur son serveur un classement mondial de ses joueurs virtuels, en fonction des résultats des différents tournois

• Pour ceux qui aiment jouer à **Quake** sur le Net et qui disposent d'une 3Dfx, le dilemme est maintenant résolu car le code de GLQuake a enfin été optimisé pour Quakeworld Fini les lags et contrôles imprécis qui mettaient les joueurs accros à la 3Dfx en difficulté par rapport à ceux disposant de la version normale, Quakeworld place tous les fraggeurs sur un pied d'égalité !

• Si vous avez des problèmes de connexion sur Internet ou souhaitez vous renseigner avant de vous équiper, vous pouvez consulter ce nouveau bouquin chez **Micro Application**, **Internet Configuration et Optimisation**, qui aborde les problèmes de façon pratique et donne quelques trucs intéressants pour optimiser votre connexion Il vous en coûtera quand même dans les 135 F environ ■







Du style dans la baston

Indigo Moon Productions, petite boîte de développeur virtuellement inconnue, prépare une petite bombe multijoueur sous la forme d'un jeu de baston online, **Fierce Harmony**. Non seulement personne ne s'était encore risqué dans ce domaine où le moindre lag ne pardonne pas, mais justement IMP approche le genre de façon originale, et surtout adapté aux aléas du Net. En effet, le jeu mettra plus l'accent sur votre style de combat, selon des rituels élaborés, que sur la rapidité de vos réflexes En fait, on pourrait qualifier Fierce Harmony de jeu de combat/stratégie ! Pour autant, l'action ne se déroulera pas au ralenti à l'écran, et les mouvements seront calqués en motion capture sur des spécialistes en arts martiaux. Au-delà de l'action, le jeu prendra aussi une dimension «sociale» car votre renommée et votre puissance dépendront aussi des alliances que vous établirez avec d'autres combattants, pour former des clans. Tout cela paraît très abstrait, mais c'est sans doute parce que le concept de Fierce Harmony est pour une fois vraiment novateur, suffisamment en tout cas pour nous intriguer ! ■

Offre plurilatérale

Sortant de son contexte du service en ligne, **Infonie** *propose depuis cet été le* **Multimedia'Pack**, *une offre très complète qui se finira en février 98. Il sera remis gratuitement à tout acheteur d'un PC Multimédia en magasin, donnant l'occasion à chacun d'économiser jusqu'à 949 F. Il comprend : un kit de connexion à Infonie, un livre sur le multimédia Sybex, un exemplaire d'un des derniers numéros d'une publication Pressimage (Génération 4, PC Fun, Génération PC...), et neuf coupons qui donnent des réductions sur divers matériels (imprimante, scanner, joystick, modem, etc.). Une idée intéressante pour un peu faire fondre les réticences des futurs utilisateurs de PC !* ■

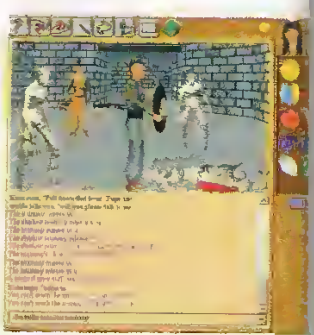


Alléluia !

Meridian 59, le jeu de rôle online de 3DO, devrait subir un sérieux lifting l'automne prochain sous le titre évocateur de Revelation. Dans cette nouvelle mouture le monde devrait s'agrandir de moitié, et voir l'introduction d'une trentaine de monstres et personnages non-joueurs. De nouveaux sorts et armes sont aussi prévus, en particulier les arcs, réclamés à corps et à cri depuis longtemps par les joueurs. Espérons que ces changements aident à rendre le jeu plus intéressant, celui-ci ayant plutôt dégénéré en une gigantesque arène de combat depuis sa sortie commerciale... ■

À feu et à sang

Même les petits nouveaux ne nous surprennent plus en présentant la plupart du temps un Command & Conquer-like ou un doom-like. Ce n'est pas le cas de **Multitude**, *dont le jeu* **FireTeam** *semble être un mélange intéressant entre Diablo et XCOM Apocalypse. Cette originalité est peut-être imputable à Ned Lerner, qui a travaillé sur Ultima Underworld... Pour revenir à FireTeam, il proposera une option multijoueur permettant de jouer sur le Net en mode capture du drapeau et offrira a priori la possibilité de se parler de vive voix à condition d'avoir un modem 33.6 et une ligne adéquate. Imaginez le pied de pouvoir hurler dans sa chambre après un «coéquipier» habitant à 5000 kilomètres de là parce qu'il ne vous a pas couvert !* ■

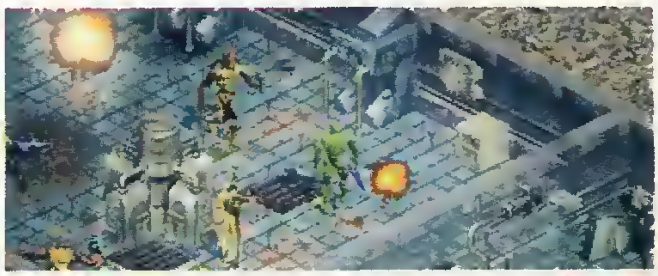




Quake 2 s'emballe !

John Carmack a commencé à dévoiler ses plans en ce qui concerne l'aspect multi-joueur de **Quake 2**, *et le moins que l'on puisse est que le bonhomme a de l'ambition ! En effet, ce jeu devrait exploser la barrière des 32 joueurs simultanés pour atteindre les sommets assez vertigineux de 200 joueurs se massacrant sur le même niveau... et tout ça sur le Net, s'il vous plaît. Selon Carmack, c'est techniquement possible, Quake 2 puisant dans les reserves de votre microprocesseur avec beaucoup plus de parcimonie que son prédécesseur. Par contre, n'espérez pas pouvoir monter un serveur de cette taille sur votre PC, il faudra plutôt une bécane genre station Alpha pour gérer tout ce petit monde !* ■

Massacre classé X



Sir-Tech, bien connu pour son jeu de stratégie mercenaire Jagged Alliance, se lance lui aussi dans le jeu online avec un shoot en vue 3D isométrique appelé XFire. Jouable en solo et comprenant deux campagnes complètes ainsi qu'un générateur de missions aléatoires, vous pourrez régulièrement télécharger de nouveaux graphismes et niveaux sur leur site. Mais XFire se démarquera des jeux comme Crusader par son côté franchement bourrin et la possibilité de participer à des deathmatchs ou des tournois complets sur le Net. ■



Kit de survie online

Cela fait un petit moment que la bêta du premier jeu online de **Westwood** *basé sur l'univers de Command & Conquer,* **Sole Survivor** *est disponible, mais pour l'instant Westwood reste très discret a ce sujet. Rappelons que dans Sole Survivor vous pilotez une seule unité de votre choix, en tentant de la gaver de power-ups pour l'améliorer. De la bouche même des bêta-testeurs, le jeu prend surtout de l'intérêt en mode capture du drapeau, où vous devez établir de véritables stratégies de groupe, pour ne pas dire d'armée, plus dans l'esprit du jeu original. Apparemment, la sortie du produit serait retardée jusqu'à décembre, donc nous aurons amplement le temps de revenir plus en détail sur ce jeu qui promet d'être détonant !* ■

Du neuf dans la zone



La famille des jeux online de l'**Internet Gaming Zone** va bientôt s'agrandir de deux nouveaux titres, développés spécifiquement pour l'IGZ. Nous vous avions déjà parlé de **Fighter Ace** le mois dernier, mais ce que nous avons pu en voir à l'E3 nous a suffisamment impressionné pour en glisser quelques photos. Même si Fighter Ace n'a pas la prétention de rivaliser avec Warbirds ou Air Warrior II au niveau du réalisme, par contre la beauté de ses graphismes pourrait attirer beaucoup de monde vers les simulateurs online ! Parallèlement, un développeur appelé **Turbine** prépare un jeu de rôle online en vue subjective entièrement réalisé en 3D, **Asheron's Call**. Vous pourrez personnaliser votre avatar de la tête au blazon, et évoluer dans un monde en relief où arbres, collines et montagnes ne seront pas des éléments de fond de décor ! IGZ espère pouvoir faire interagir des milliers de joueurs dans le même monde virtuel, venant ainsi chatouiller des jeux de l'échelle d'Ultima Online. Ces deux titres devraient bientôt subir un bêta test sur l'IGZ .. Ensuite ils vous demanderont des sous pour pouvoir y jouer ! ■



Ultima Online

Longtemps repoussé, Origin s'est finalement lancé à l'occasion de l'E3 dans la plus grande entreprise online jamais tentée. Et même si Ultima Online n'en est qu'à sa phase bêta, on peut déjà entrevoir toute l'ambition derrière ce monde virtuel !



Et du monde il y en a, puisqu'à l'occasion de ce bêta testing, Lord British et l'équipe de programmeurs d'Ultima Online ont invité plus de 50 000 bêta testeurs ! Réussir à faire entrer toute cette foule sur les serveurs d'Ultima en même temps n'est pas une mince affaire, même si l'expérience du jeu online démontre que généralement jamais plus de 20 % des joueurs ne se retrouvent ensemble... Et comme on pouvait s'y attendre, les débuts furent douloureux, autant pour les prétendants testeurs que pour les programmeurs, les serveurs sautant régulièrement sous les assauts de testeurs tentant désespérément de se connecter ! Un point se confirme, Origin semble bien abandonner définitivement l'idée de réunir tout le monde sur un seul serveur, et le monde d'Ultima sera très probablement découpé en mondes parallèles ne pouvant accepter qu'un maximum de 3 000 joueurs chacun. Somme toute, le chiffre semble largement suffisant, même si l'intérêt du jeu est énorme. Après un bon mois de test, les programmeurs semblent enfin sur le chemin du but, même s'il reste encore beaucoup de travail à faire sur la stabilité des serveurs et le réglage de la jouabilité. Alors que la bêta n'était supposée durer qu'une semaine ou deux, il semblerait qu'elle soit partie pour durer au moins deux mois, le temps de tout polir. Ou coupe le jeu ne sera probablement pas commercialisé avant novembre, voire plus tard. Malgré tout, on peut dire que cette phase critique de la naissance d'Ultima Online nous promet un beau bébé !





Les premiers pas

La création de votre personnage donne le ton de ce qui semble caractériser Ultima Online : la richesse dans la simplicité. Au départ, vous devrez choisir votre spécialisation, 14 « métiers » différents étant proposés (de







la bêta. Vous pouvez ainsi aspirer aux carrières de ranger, magicien, bretteur, forgeron, dresseur d'animaux, et d'autres encore. Ensuite, votre perso ne dispose que de trois caractéristiques de base, la force, l'intelligence et la dextérité, chacune d'entre elles influant respectivement sur le nombre de points de vie, la manne pour les sorts et l'endurance. D'un autre côté, vous disposez de près de 70 compétences (skills), cha-



un tentant d'un développement différent selon la société. Par exemple, un ranger cherchera à améliorer ses statistiques dans les circonstances de tir à l'arc, l'assassinat et le camouflage, tout en suivant les traces, la connaissance des animaux, et d'autres encore. Même si cela peut paraître assez simpliste, la beauté du système réside dans son interaction avec l'environnement : un combat à l'épée vous fera progresser les points en force et endurance, et le fait de tirer efficacement à de longues flèches fera grimper votre intelligence. Le simple fait de regarder un écran autour vous fait automatiquement gagner des points de domaine, c'est bien plus qu'utile, car

STOP

BONNES AFFAIRES

ABONNEZ-VOUS

Recevez GEN4 ERATION 4

Abonnement 1 an

290 F

au lieu de ~~418 F~~

\+

1 CD-Rom chaque mois

Recevez GEN4 ERATION 4

Abonnement 6 mois

149 F

au lieu de ~~228 F~~

\+

1 CD-Rom choque mois

Bon ou photocopie a retourner accompagne du reglement a l'ordre de Pressimage :

GÉNÉRATION 4 – Service Abonnement

55, route de Longjumeau 91387 Chilly Mazarin cedex. Tél : 01 64 54 76 89

☐ Abonnement 1 an (11 numéros) **290 F** (étranger & Dom-Tom 370F)

☐ Abonnement d'essai 6 mois **149 F** (etranger & Dom-Tom 209F)

☐ Chèque ☐ Mandat-Lettre

☐ Carte bancaire :␣␣␣␣␣␣␣␣␣␣␣␣␣␣␣␣Exp. : .../...

Adresse de réception de l'abonnement :

❑ M. ❑ Mme

Nom : .....

Prénom : .....

Société : .....

Adresse : .....

Code Postal : .....Ville : .....

Pays : .....Tél : .....

Date :.....Signature :

K102B



vous. Une fois, votre humble serviteur a vu sa compétence à forger m'intervenir gracieusement non qu'en observant un groupe de forgerons. Mais ce n'est pas tout, la matière nécessitait de la force et de la dextérité, ces caractéristiques se sont aussi vues liées à mon quotidien. Imaginez une ville peuplée de tas de gens différents, votre personnage a pourtant besoin de choses, et ce n'est pas une figure de style, inévitablement, si vous ne les entretenez pas vos compétences et considérés pas commerçants lentement à décliner. Si vous ne faites le combattre à l'arc, votre dextérité augmentera mais vous gagnerez peu à peu de la force et des points en compétence de combat à l'épée. Par exemple « Grosbill the Swordmaster » spécialisé dans le maniement de l'épée pourrez avec le temps devenir « Grosbill the Healer » s'il se retrouve tout dans les soins médicaux en laissant de côté sa compétence à l'épée. La flexibilité du système vous permet vraiment de façonner votre personnage selon vos désirs.





Découverte d'un monde

Dès les premières minutes sur la terre d'Ultima Online vous vous rendez compte que vous êtes ne peut qu'être frappé par

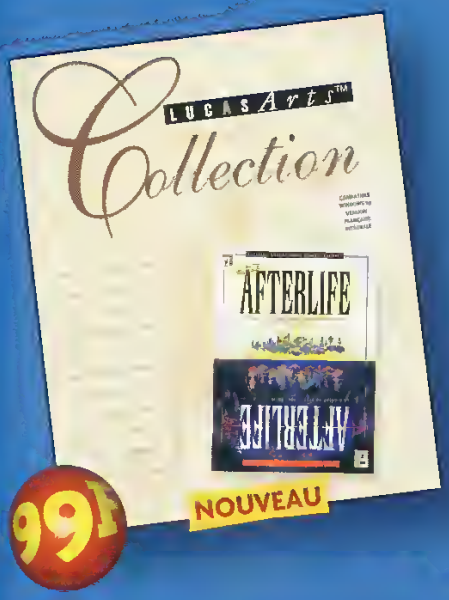


l'échelle vertigineuse de l'une de plus grandes avec 3000 joueurs connectés, vous pouvez vous enfoncer dans des régions où vous ne rencontrerez pas âme qui vive, tandis que vous devrez jouer des coudes dans les rues de Britain ! Les voyages entre villes s'avèrent de véritables périples, il faut facilement une heure de jeu pour courir d'une ville à une autre, en suivant la route de peur si l'on ne veut pas se perdre en chemin ! Au début d'un monde tout frais, le monde de Britannia n'était assez dépeuplé au niveau des animaux mais l'on pouvait déjà y croiser de nombreux prédateurs, de la panthère au grizzli en passant par le lion. Au début les voyages ne comportaient que peu de dangers, à part le chemin entre assez fortuite de temps en temps par d'autres joueurs. Mais la version finale est totalement différente, devient un véritable jeu de survie au voyageur s'avère l'économie de Britannia étant dynamique, faire du profit ne s'avère pas toujours facile : par exemple notre équipe, après s'être aventurée à la chasse dans la région mystérieuse de Yew, a dû s'engager vers Minoc pour tenter de revendre le fruit de ses traques, mais les marchands étant aussi à court de monnaie d'échange dans cette ville, ce n'est qu'après une longue vente de se terminer dans la capitale, Britain, qu'il a enfin pu négocier sa cargaison et se rémunérer convenablement. La marque de plumes pour nettoyer des empennages ne valant à entraîné un chute des prix de vos dernières au marché noir, en magasin en étant totalement dépourvus... Visiblement il reste encore du travail pour essayer d'équilibrer tout cet économie de Britannia, mais c'est dans le but d'une période de test comme celle qu'Ultima traverse actuellement. Evidemment jusqu'à la sortie finale du produit on ne peut rien affirmer, mais cette première visite semble indiquer qu'il fera bon vivre dans le monde virtuel d'Ultima Online. ■

Frédéric Marie



Les meilleurs jeux...







...Aux meilleurs prix...



99F

...bes titres
...ponibles ...
...Assault™ • Indiana
...™ & the Fate of
...ntis™ • Day Of The
...acle™ • Sam & Max
...he Road™ • Monkey
...d™ II : Le Chuck's
...enge
...à 79F

LUCASArts™ Collection

Grand jeu-concours
Collection LucasArts/Ubi Soft
Gagnez 5 CD-ROM Making Magic™, les coulisses
de la *Trilogie Star Wars Edition Spéciale*, par jour
en appelant le **08 36 68 46 32***
ou en composant le 3615 Ubi Soft*
Jeu sans obligation d'achat, du 01/09 au 30/09
Règlement déposé chez Maître Fontbonne huissier de justice à Paris
(*2,23F et 1,29F la minute)

CD-ROM MAC/PC

https://www.ubisoft.fr https://www.lucasarts.com

3615 Ubi Soft Infos, Trucs et Astuces

Ubi Soft

LUCASArts

Dungeon Keeper

LE RÉSEAU MIS À MAL

C'est rageant, mais il faut bien reconnaître que Dungeon Keeper n'a pas vraiment tenu ses promesses au niveau multijoueur. Malgré tout, même en n'y jouant qu'à deux, une partie à plusieurs reste l'occasion de déterminer qui est le maître du Mal !



Malheureusement la tâche la plus ardue consistera avant tout à établir une bonne connexion entre joueurs. On est bien loin des promesses de Peter Molyneux, pronostiquant que le jeu serait jouable jusqu'à 16 en réseau ! Oubliez Internet, Kali a jeté le gant et ne supportera pas le jeu. Par modem, même en basse résolution, attendez-vous à ce que ça rame copieusement dès que vos donjons respectifs auront commencé à prendre un peu d'ampleur. Bref, il ne reste que le jeu en réseau (et à part au boulot ou dans les salles spécialisées vous risquez d'avoir un peu de mal à vous connecter de cette manière), ou la connexion à deux via câble série. Au final, il semble que pour l'instant ce soit la meilleure solution pour profiter de ce jeu en multijoueur ! C'est un peu frustrant, surtout pour ceux qui n'ont pas envie de balader leur bécane par monts et par vaux. Mais il se pourrait que dans un futur pas particulièrement proche, les programmeurs améliorent la situation sous la forme d'un patch (voir encadré).

Ceci dit pour les joueurs désespérés qui ont déjà fini le jeu plusieurs fois, vous pouvez accéder très facilement aux cartes multijoueur en mode solo. Pour ce faire, si vous jouez sous Dos il suffit de lancer le jeu par « keeper -1player ». Sous Windows, ouvrez une fenêtre Dos, placez-vous dans le répertoire du jeu et tapez « keeper95 -1player ». Dans les deux cas, vous verrez alors apparaître l'option « 1 joueur » dans le menu multijoueur qui vous donnera accès à une quinzaine de cartes supplémentaires vous mettant à la lutte avec un, deux ou trois maîtres de donjon concurrents gérés par l'ordinateur.







Trucs et astuces

C'est mieux que rien et si vous faites l'effort d'essayer quelques parties avec un ami via câble série, vous aurez l'occasion d'expérimenter quelques ruses et tours pendables, la plupart fonctionnant aussi très bien en mode solo. Vous pouvez, par exemple, utiliser les sons pour repérer l'ennemi et évaluer l'état d'avancement



Dungeon Keeper, le futur

Dernièrement un des programmeurs de l'intelligence artificielle de Dungeon Keeper a révélé sur IRC que de nombreux patches étaient en préparation. Sur une période allant de « imminent » à « bien après Noël » on peut s'attendre à : un patch pour améliorer l'intelligence artificielle ; des niveaux additionnels ; un support 3Dfx spécifique et probablement Direct3D ; un patch pour permettre de jouer des héros et un patch pour jouer sur Internet. Ouf, voilà un programme bien chargé ! Maintenant il ne reste plus qu'à espérer qu'il ne s'agisse pas de promesses en l'air…

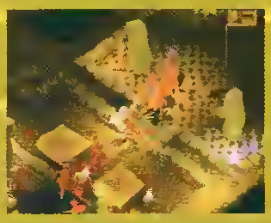




de son donjon. En promenant votre curseur sur les zones où vous suspectez la presence d'autres donjons, vous entendrez des bruits révélateurs provenant, par exemple, de la bibliothèque, de la salle du trésor, de l'atelier, etc. En repérant la salle d'entraînement, les litanies qui en sortent vous permettront de déterminer quels types de créatures s'y trouvent ! Vous pouvez marquer ces secteurs avec « Ctrl-1 à 5 » et y revenir avec « Shift-1 à 5 ».

Dans les grandes batailles utilisez aussi le tableau général de combat. Il vous permet de guérir vos créatures en lançant le sort sur leurs icônes, ou de les retirer du combat si elles sont gravement touchées en cliquant encore dessus. Vous pouvez aussi lancer des sorts comme le Lightning Bolt avec une précision absolue sur les créatures ennemies en cliquant sur leurs icônes. Pour convertir plus rapidement des créatures ennemies capturées, lancez un sort de rapidité sur elles quand vous les mettez à la torture. Mais n'oubliez pas avant de remettre leurs points de vie à 50 % minimum grâce à des poulets ou des sorts de guérison. Sinon vous pouvez aussi laisser certains prisonniers mourir de faim. Ils se transformeront alors en squelettes. Pour gêner l'adversaire pensez à revendre ses salles immédiatement après les avoir capturées. Ça vous fera un peu d'argent, et s'il repasse à l'attaque il devra reconstruire. Sinon, n'oubliez pas d'envoyer quelques messages « amicaux » à vos adversaires en appuyant sur les touches « Alt-F1 à F8 » !

Enfin, vous pouvez vous mettre d'accord pour ne pas déplacer vos créatures avec votre main (sauf vos Imps), ou pour mettre des créatures dans un poste de garde ou des baraquements. Les parties durent alors plus longtemps, mais nécessitent plus de stratégie







Évidemment, le jeu est tellement riche qu'il existe de nombreuses autres tactiques à exploiter, mais avec ces quelques conseils vous voilà prêt à répandre les ténèbres et l'effroi dans le cœur de vos ennemis ! ■

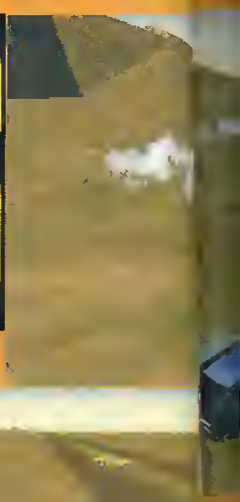
Frédéric Marié

Carnet d'adresses :

Http ://www.reality-x.co.uk/dkhome.htm.
Http ://www.scott.net/~sragan/dungeon/.
Http ://weber.u.washington.edu/~aexia/dkhack.htm.

Interstate'76

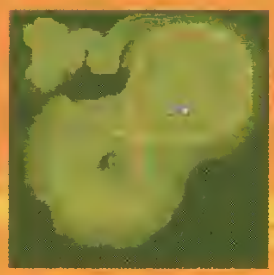
GANGSTA' PARADISE

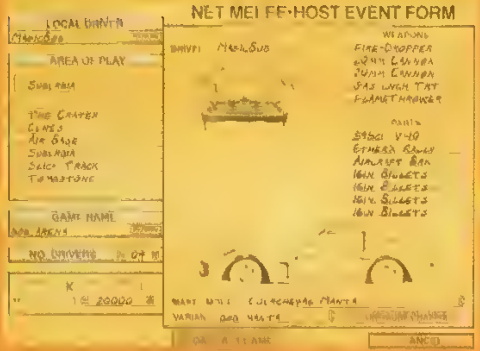


Vous avez fini la campagne, les missions n'ont plus de secrets pour vous et vous pensez être le meilleur vigilant de la région ? Et bien enfilez votre pantalon patte d'éph', laissez le funk vous envahir et rejoignez les chauffards qui arpentent la planète réseau.



Lors de la campagne, vous avez pu comprendre l'esprit et l'ambiance d'Interstate'76 : un mélange détonnant de funk, de vitesse et de violence. Si vous y avez pris goût, ne vous en faites pas car le mode réseau et les différents éditeurs (de voitures, de cartes, de peintures, etc.) lui offrent une durée de vie illimitée... Le principe du jeu a plusieurs est très simple dans Interstate'76 : que ce soit chacun pour soi ou en équipe, les joueurs choisissent la voiture de leurs rêves, lui ajoutent quelques armes, paramètrent le blindage, le moteur et les pneus puis se retrouvent sur une carte où ils doivent atomiser par tous les moyens un maximum d'adversaires. Si vous voulez vous familiariser avec les cartes et les véhicules avant d'affronter de vrais joueurs, il vous suffit d'utiliser le mode « Instant Mêlée » dans lequel l'ordinateur simule un ou plusieurs adversaires. Ce petit entraînement terminé, vous pourrez enfin entrer dans cette grande arène mondiale qu'est le Net. Pour y accéder, vous aurez juste besoin d'un modem 28800 bauds et d'une bonne connexion Internet. Pour jouer sur le Net, il existe deux options possibles : Kali, qui ne regroupe que peu de fans d'Interstate'76, et surtout les serveurs proposés par Activision, sur **www.activision.com/low/site/activate/servers.html**. Un simple clic sur l'un d'entre eux et toutes les parties en





cours sont affichées. Vous voyez alors le nom de chacune d'entre elles, le nombre de joueurs présents ainsi que le nombre de places disponibles. Votre véhicule sélectionné, il vous suffit alors de joindre la partie qui vous intéresse et le combat commence.



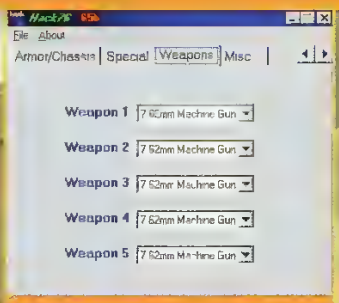
Dérapage au lag

Là, première surprise, on s'aperçoit que tout semble fluide, qu'aucun temps d'attente ne vient entraver le déroulement du jeu ; bref c'est le rêve. Contrepartie de cette fluidité, les véhicules ne sont pas toujours là où ils sont affichés et on s'énerve vite lorsque l'on voit ses missiles toucher l'adversaire sans lui faire aucun mal. Mais une fois le phénomène bien assimilé, le fait de devoir tenir compte de ce décalage pour viser devient vite un élément à part entière du jeu. Lorsque vous entrez dans une partie, faites bien attention à son nom car il comporte bien souvent des indications sur l'esprit de la partie : si une partie s'appelle « Dragster Race », ce n'est pas la peine d'y rentrer avec votre

Carnet d'adresses

Activision's Auto Vigilante - www.activision.com/games/action/i76/multimelee/index.html
Skeeter Garage's - www.duke.edu/~dnorris/i76
Time for Funk - i76.gamesnet.net/barbar.html
The Funk Factor - web.mit.edu/linus/i76/i76.htm
American Vigilante Association - www.drizzle.com/~pusro/ava.html
Unofficial I'76 Home Page - www.geocities.com/SiliconValley/Heights/6149/index.html











tank surblinde et surarme car vous vous ferez tres mal voir et vous risquez d'être « kicke » hors de la partie (possible depuis le patch 1.06). Sur votre route vous rencontrerez souvent de nombreux véhicules inédits comme des tanks ou des hélicopteres ! Vous pouvez aussi les piloter en les récuperant sur un des nombreux sites Web consacré à Interstate'76 Plus deplaisant, vous rencontrerez aussi des voitures quasi-invulnérables avec des armes que vous n'avez jamais vues. Si cela vous arrive, aucun doute possible, vous êtes en face d'un « hacker » qui a trafiqué son véhicule a l'aide d'un éditeur nommé « Hack76 », du blindage a la couleur en passant par les armes et les gadgets Si le fait de changer la texture de sa voiture n'a rien de condamnable, il faut vraiment eviter de monter illegalement son armure ou de s'assigner cinq lance-missiles car les voitures ont toutes eté étudiees pour qu'aucune ne soit trop forte !

Chauffards du Net

Si après tout cela vous vous montrez à la hauteur de vos ennemis virtuels, vous pourrez vous faire engager comme Vigilante dans l'un des nombreux gangs qui



existent et s'affrontent tous les jours. Si vous êtes plutôt du genre solitaire, vous pourrez participer aux tournois organises qui proposent aussi bien des courses de bus que des arènes ou seul le lance-flammes est autorisé Les plus motivés pourront même créer leurs propres niveaux grâce à l'éditeur fourni avec le jeu (il faudra cependant aller sur le site web d'Activision pour recupérer les références des différents éléments du decor) et une fois la mise au point terminee, vous pourrez le proposer à tous pour vous affronter dessus. De plus, le principal défaut du jeu, à savoir la lenteur de l'affichage, est à peu pres réglée pour tous les détenteurs de carte accelératrice 3D avec l'apparition du patch 1.08, qui s'occupe de l'acceleration Direct3D et qui rend le jeu plus jouable Comme vous pouvez le voir, les points forts d'Interstate'76 sont la grande liberté laissée aux joueurs ainsi que son évolutivite ■

MagicBob





PGA Tour Pro

CLUBS EN STOCK

Le golf, c'est un peu les vacances : l'herbe est verte, les oiseaux gazouillent, les joueurs sont vêtus légèrement (surtout les filles)... Bref, PGA Tour Pro, en plus d'être amusant à plusieurs, nous rappellera l'été et nos vacances. Idéal, non ?

Depuis PGA Tour 96, on n'a pas connu de meilleure simulation de golf à jouer en réseau. Cependant, il est rare de trouver des serveurs sur Internet spécialement dédiés aux fous du club. C'est pourtant ce que propose Electronic Arts Sports, en plus de la très classique (mais très réussie) partie en solitaire et à plusieurs, jusque-là connue de tous. Mais, comme nous l'avons déjà dit, le réseau et Internet ont été créés pour jouer en ligne !



Attention, Sébastien se concentre... Il ne veut pas rater le trou... Mais il n'a pas le choix, vu son niveau !



À la fin d'une partie en multijoueur sur Internet, le classement du tournoi apparaît.

Putt, bein !

Autant le dire tout de suite, la maniabilité n'a pas pu à nous envoyer à coup de commentaires orduriers et aux hideux dessins qui ont tant fait la réputation de Bad Mojo. Non, ici, les développeurs ont préféré se concentrer sur le réalisme du terrain, l'animation des joueurs ainsi que leur caractère vidéo. Il faut avouer que les mauvais humour ne nous ont pas manqué. Ce PGA Tour est une vraie réussite visuelle et sonore. Évidemment, si l'on trouve au golf autant d'intérêt



Han ! Lorsqu'il tape, il ne fait pas semblant l'animal ! Remarquez la petite fenêtre à droite !



Il ne s'agit pas d'un spectacle de Jean-Michel Jarre mais de la trajectoire de la balle !

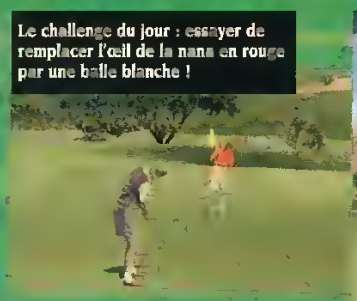
Éditeur Electronics Arts Sports. **Format** CD-Rom PC. **Genre** Golf. **Prix** Env. 350 F. **Sortie** disponible. **Config. Mini.** P90, 16 Mo, CD 4x, Win 95. **Config. Recom.** Pentium 133, 16 Mo, CD 8x.



Lorsqu'on est à proximité d'un trou, une grille permet de bien régler son Putt.

L'avis de Luc-Santiago

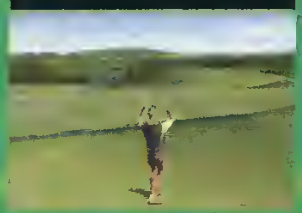
★ Comme d'habitude pour les simulations de ce type, seuls les amateurs
★ seront susceptibles d'apprécier pleinement cet excellent soft. Une analyse
★ de Putt, une réalisation rivalisant largement avec celle des derniers concur
★ rents sortis (Jack Nicklaus 4, Links, SimGolf, etc.), un mode multijoueur
★ simple, convivial et facile à mettre en place : PGA Tour Pro assurera des par-
ties captivantes à tous les amoureux du Putt (et à eux seuls !). Il apparaît une
fois encore clairement que le jeu gagne énormément à ne pas être seule-
ment joué en solo.



Le challenge du jour : essayer de remplacer l'œil de la nana en rouge par une balle blanche !



On peut légitimement admirer la finesse du graphisme, et spécialement celui des paysages.



Ah, je crois que ma golfeuse est énervée... Heu, aurais-je loupé une balle facile ?...

cheval a cédé la place à un analyseur de risque de forme circulaire. Les renseignements importants étant inscrits au bas de l'écran (distance du coup, nature du terrain, etc.), il ne reste plus qu'à ajuster son swing comme un véritable professionnel. Notons pour les connaisseurs que l'on peut paramétrer les phases de Backswing, ce qui permet plus de finesse dans ses coups. Tout est donc plutôt bien pensé et le plaisir du golfeur devrait donc être assuré, surtout que le célèbre parcours de Peeble Peach a été intégré ! ■

Luc-Santiago Rodriguez

HIT

PGA Tour Pro

Graphisme	★★★★★
Son	★★★★
Animation	★★★★
Commission	★★★★

Les plus

- Réalisation
- Pas trop d'attente
- Site dédié au jeu

Les moins

- Toujours élitiste



Comment ce golfeur fait-il donc pour réussir à jouer sans être gêné par sa casquette ?

AVANT Worldwide Soccer PC, il valait encore mieux jouer avec UN BON VIEUX BABYFOOT !











UNE RÉALISATION EN 3D IMPRESSIONNANTE...

- Graphismes 3D avec une diversité de mouvements incroyable.
- Différents angles de vue du terrain, zooms et ralentis à 360° autour du ballon.
- Différents stades, météo variable, ambiance sonore hyper réaliste.

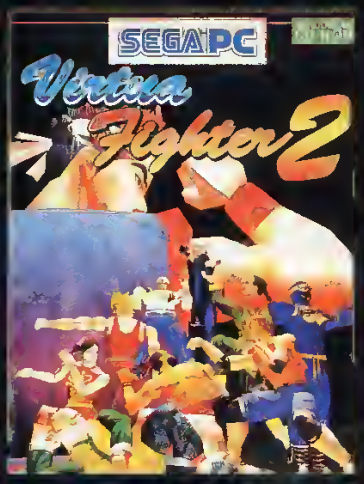
... AU SERVICE D'UNE JOUABILITÉ SANS ÉQUIVALENT !

- Vous pouvez tout faire : passes, dribbles, tacles, lobs, tête plongeante, retournés, amortis, centres, effets dans le ballon, feintes de corps, talonnades, roulettes...
- 48 équipes internationales avec statistiques.
- Jouable à 4 en réseau.

Les jeux d'arcade SEGA PC fonctionnent sur Pentium 90 Mhz avec Windows 95.

BIENTÔT

La future référence du jeu de combat sur PC !







ASTUCES, INFOS & CADEAUX
LA LIGNE SEGA
08 36 68 01 10
LE MINITEL 3615 SEGA

SITE WEB :
http://www.sega-europe.com

SEGA PC

Vous ne verrez plus votre PC de la même façon.

Tandis que certains bullaient au soleil, les doigts de pied ensablés et le corps luisant d'huile solaire, d'autres travaillaient d'arrache-pied pour respecter un planning de sortie laissant peu de marge de manœuvre à l'approche de Noël. Qui a dit que le jeu vidéo était une sinécure ?

Un reportage réalisé par Thierry Falcoz

Pas de vacances pour Interplay



Alors que Shiny, distribué par Interplay et visité dans la foulée, n'avait rien de neuf à nous présenter, eo debors de Messiah dont vous avez bénéficié des premières photos en exclusivité mondiale dans le dernier numéro (et ce n'est pas du pipeau), Interplay présentait une dizaine de produits. Développés en interne on par des équipes de développement externes telles que Bioware (Baldur's Gate), Parallax Software (Descent to Undermountain) ou Tribal Dreams (Secret of the Vulcan Fury/Of Light and Darkness), ces titres témoignent de la politique d'ouverture de l'éditeur/distributeur consistant à toucher le plus large panel de joueurs à l'aide d'une gamme de produits bétéroclites s'attaquant à tous les genres : jeu de rôle, stratégie, action, aventure, réflexion, simulation, etc. Présentés par leurs chefs de projet respectifs, ces produits sont pour la plupart prévus pour la fin d'année ou le premier quart de l'année prochaine. À par ça, la présentation des produits s'est effectuée à Los Angeles, quelques jours après la fin de l'E3, dans les immeubles occupés par les équipes de développement et l'administration d'Interplay. Véritable dédale de bureaux, ces immeubles comprennent également des salles de repos où les employés peuvent se détendre en jouant au babyfoot et… tenez-vous bien… à Ikari Warriors et Contra ! Deux classiques du jeu d'arcade !


VAULT
13

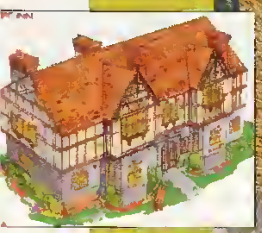


Développé autour de la licence Forgotten Realms acquise par Interplay, Baldur's Gate se présente comme l'alternative « monojoueur » à Ultima OnLine et la réponse aux attentes déçues par Diablo des amateurs de jeux de rôle purs et durs.

Baldur's

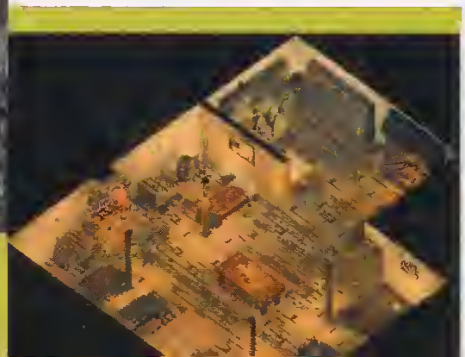
Présenté sous le nom de Forgotten Realms puis d'Iron Throne, Baldur's Gate a déjà fait parler de lui dans nos pages. Chose d'autant moins surprenante que graphiquement ce titre fait immédiatement penser à Diablo (et vous savez qu'à la rédac' ce jeu a occasionné plus de retard dans le rendu de copies que n'aurait pu le faire le plus richterien des tremblements de terre). Bref, c'est bô. Bien plus beau et varié que le jeu Blizzard en fait. En 65000 couleurs, entièrement modélisé, doté d'une gestion des conditions météos (éclairs en temps réel, pluie, neige, brouillard), du temps (petit matin Lipton Yellow, fin de soirée Élépbant Bleu) et de l'ombrage (possibilité de se planquer dans l'ombre), les 10 artistes Bioware ayant travaillé à plein temps sur Baldur's Gate n'ont négligé aucun détail. Vous n'êtes pas convaincu ? En voici une preuve : le relief et







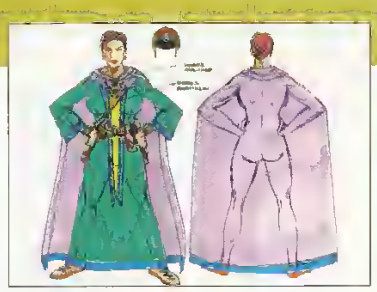
la nature du terrain influenceront les déplacements des personnages, ces derniers voyageant beaucoup plus vite sur les routes qu'à travers champs ! Après avoir assis la réputation de SSI dans le domaine du jeu de rôle avec des titres tels que Pool of Radiance, Curse of the Azure Bonds, Secret of the Silver Blades et Pools of Darkness, la licence Forgotten Realms s'apprête à sortir Bioware du relatif anonymat où le succès mitigé de Shattered Steel - son premier jeu - l'avait cantonné. Créé en 1995, Bioware compte parmi ses membres d'anciens amateurs de jeux de rôles AD & D. Autant vous dire qu'ils n'ont pas hésité longtemps avant de saisir l'opportunité de créer un jeu de rôle à partir







Gate





de la licence Des Royaumes Oubliés. Contrairement à Diablo, Baldur's Gate possède donc une solide assise JDR. Si l'aventure commence avec un personnage - créé à partir d'un large panel de races/classes/et alignements propres à l'univers AD & D - le joueur est très vite amené à diriger une équipe composée au maximum de six personnages.

The Party

D'après Greg Zescbuk, l'un des trois membres fondateurs de Bioware, Baldur's Gate ne tournera pas autour d'un personnage mais autour d'une équipe. Ainsi, l'alignement d'un de ses membres influera sur ses compagnons et sur ce qu'on attend d'eux dans certaines situations. Le joueur devra donc gérer individuellement chaque membre de son groupe, les actions d'un seul ayant des répercussions sur l'ensemble des personnages. Les personnalités de chacun sont gérées par l'I.A. et sont amenées à évoluer en cours de jeu. Il sera également possible de «customiser» ses personnages en modifiant la couleur de leur peau, de leurs cheveux, de leurs (sous ?) vêtements, etc. De l'aveu même de Mister Zeschuck, l'intérêt majeur de Diablo était la possibilité de découvrir sans cesse de nouvelles armes et de nouveaux objets. Baldur's Gate comprendra donc plus de 700 armes, l'apparence des joueurs se modifiant en fonction de leurs équipements (ce qui était également le cas, dans une moindre mesure, dans Diablo). Question ambiance, l'humour n'a pas été oublié avec la présence de dialogues/et commentaires marrants et Bioware table sur une bande-son extrêmement soignée. Ils espèrent même pouvoir acquérir les droits de la musique de *The Rock*, utilisée lors de la présentation du jeu. Prévu pour la fin d'année (Bioware en était fin-juin à 55 % de la programmation et un tiers de l'artwork en terme de finition, et ils n'escomptaient pas partir en vacances !), ce RPG permettra au joueur de faire progresser ses personnages jusqu'au niveau 6, puis jusqu'au niveau 7 avec les missions packs et niveau 13 avec la suite ! Tout a été planifié ! Seul hic au programme, l'incertitude concernant la disponibilité d'une option multijoueur. Les concepteurs se tâtant encore quant à la faisabilité en termes de jouabilité et de temps de développement d'une telle option. Quoiqu'il en soit, leur décision vous sera communiquée via les news Multiplayer. Pour conclure, la configuration recommandée serait *a priori* un P75 avec 16 Mo de Ram et une carte vidéo 2 Mo.





M.A.X. 2

Après avoir jeté un œil aux produits concurrents présentés à l'E3, les concepteurs de M.A.X. 2 se sont posés la question suivante : qu'est ce qui fera la différence ? Question pertinente s'il en est, à laquelle ils ont su donner une réponse... si, si.







La prise en compte du *feedback*, soit les réactions des joueurs et des journalistes à la première mouture de leur jeu, serait, si l'on en croit les concepteurs, la seule et unique raison d'être de cette suite et l'assurance de son succès. Pour prouver leur bonne foi, les noms des joueurs dont les idées ont été retenues seront ajoutés au générique du jeu, quitte à aligner plus de 200 noms ! Chaque reproche fut pris en compte de façon à façonner un jeu répondant aux attentes des joueurs. Si une personne, une seule, s'est plaint d'un point particulier, ce dernier sera modifié dans M.A.X. 2. Le manque de lisibilité du premier a ainsi été souligné. Du coup les concepteurs ont supprimé la prospection et fait en sorte qu'il soit possible de jouer en plein écran (les icônes entourant alors l'écran). La longueur des parties de M.A.X. 1 fut également critiquée. Dans le 2, les mines peuvent maintenant être épuisées, rendant du même coup les parties «infinies» impossibles. La qualité graphique moyenne du premier fut aussi mise en cause. M.A.X. 2 propose donc des graphismes 16 bits en relief, où les unités juchées en haut d'une montagne n'ont pas la même taille que celles situées à sa base. De petits effets graphiques tels que la possibilité de «rider» d'un simple clic de la souris certaines parties de l'interface comme si celles-ci étaient liquides, ont aussi été ajoutés. Alors que le jeu est toujours en 2D, l'éditeur de maps laisse au joueur l'opportunité de jouer sur le relief des cartes en faisant «grossir» les montagnes !

Cancans aliens

Cette suite propose désormais plusieurs modes de jeu, dont un en temps réel accélérant considérablement les parties. Les niveaux de difficulté (I.A.) et de complexité (transport matériaux) sont désormais paramétrables, comme le sont également les missions, les



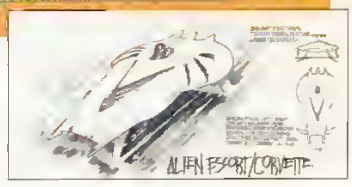








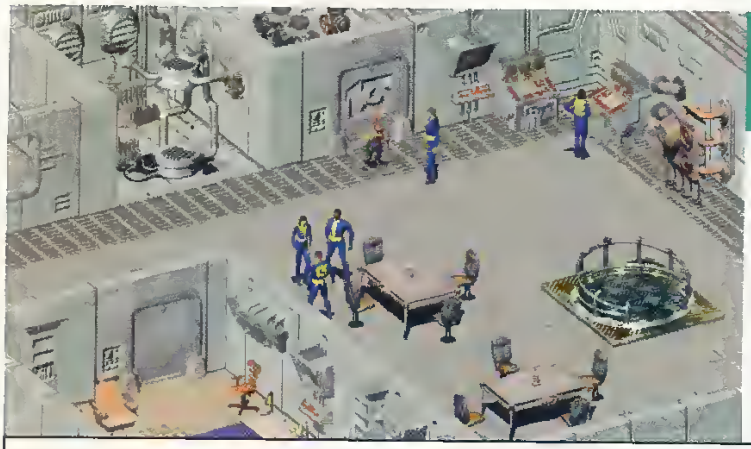




unités, les structures, les conditions de victoire, etc. Tout est laissé à la discrétion du joueur, seul maître à bord. L'une des grosses nouveautés de M.A.X. 2 provient de la présence d'un nouveau camp alien, dont les unités diffèrent totalement du camp adverse, que ce soit au niveau de leur représentation graphique ou de leurs caractéristiques (mêmes les icônes sont différentes). Les unités volantes aliens par exemple, ne larguent pas des bombes mais un liquide enlisant les véhicules terrestres. Plus original : les unités du camp alien ne sont pas «construites», elles naissent et grandissent en développant de nouvelles capacités. Contrairement au camp «humanoïde», les unités ne peuvent être upgradées. Leur peau/armure se solidifie ainsi avec les points d'expérience récoltés en cours de combat ! On espère simplement que les auteurs ne se soient pas amusés à faire en sorte que les unités «adolescentes» puissent se rebeller contre la maison-mère !

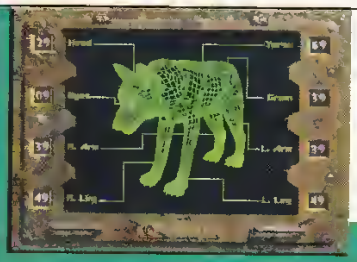
Proche des échecs

Côté stratégie, les auteurs nous ont promis un jeu «proche des échecs» dans le sens où il n'y aura pas de place pour la chance. Les raisonnements se feront au tour par tour (l'option conseillée aux puristes), les projections seront tactiques. Si vous êtes débordé par les événements en solo, il sera possible de mettre le jeu en pause et de continuer à donner des ordres qui seront suivis après le retrait de la pause ! Il est également prévu de pouvoir concevoir des formations, organiser des raids suicides ou au contraire ordonner à ses unités de sonner la retraite à partir d'un certain pourcentage de pertes. Un système de «way points intelligents» a également été mis au point. Si les points de départ et d'arrivée sont identiques, l'unité décidera d'elle-même qu'il s'agit d'un ordre de patrouille et s'exécutera sans que vous ayez à lui spécifier personnellement ! Prévu pour fin 97 sur les plannings Interplay, M.A.X. 2 sortira plus vraisemblablement début 98 et supportera le jeu Internet (mode TCP/IP). Une petite anecdote pour conclure ? À la question de savoir s'ils comptaient augmenter le nombre de séquences cinématiques, les auteurs ont répondu un : «On s'en fout !» (Ndlr : gage de qualité).

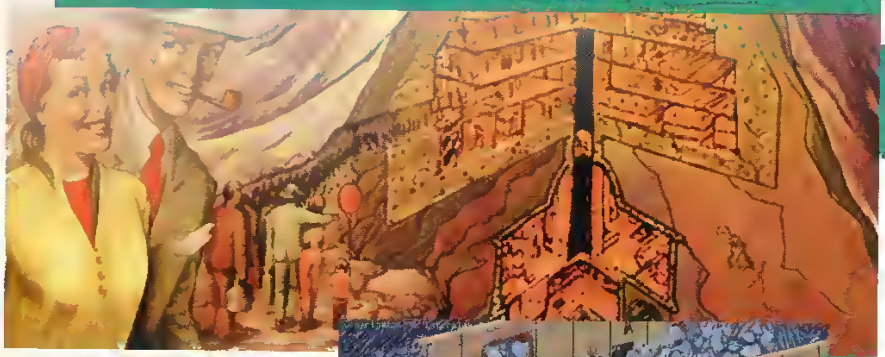




Prévu au départ pour être testé dans ce numéro, Fallout a finalement été repoussé d'un mois, ce qui nous laisse l'opportunité, après la news du mois dernier, de vous présenter un peu plus en détail ce jeu de rôle post-apocalyptique on ne peut plus prometteur.



Fallout





L'ambition première des auteurs de Fallout était de créer un véritable RPG. La création de son personnage est donc aussi complète que l'exige tout bon jeu de rôle qui se respecte, s'aime et se regarde le nombril avec une maternelle complaisance. Trois personnalités de base vous sont proposées : bourrin, voleur et diplomate ; personnalités qu'il est possible de modifier, à moins que vous ne préfériez en créer une de toutes pièces. Auquel cas vous avez la possibilité de jouer sur sept caractéristiques, de choisir trois talents parmi une vingtaine (à vue de nez), plus des traits de caractère optionnels tels que la «finesse».
Ces Américains ont décidément un sens de l'humour des plus développés... Une fois créé, votre personnage n'est pas figé, il évolue en fonction de ses actions et des points d'expérience accumulés. Deux joueurs débutant Fallout avec un perso de base aux caractéristiques identiques peuvent tout à fait se retrouver par la suite avec des persos de niveau 50 aux personnalités diamétralement





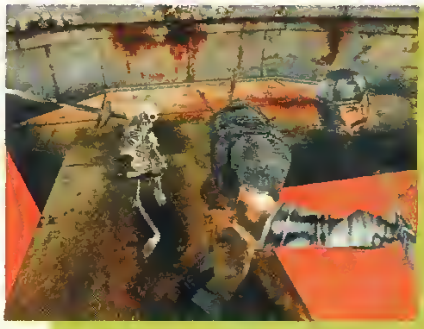




opposées. Le choix ou la création de votre personnage est de première importance, celui-ci déterminant votre façon de jouer et de résoudre les énigmes. Prenons un exemple : pour sauver une femme kidnappée, Natalia (la voleuse) s'introduira de nuit chez les kidnappeurs, tandis que Max Stone (le gros Bill) tuera tous les kidnappeurs (à la manière de Schwarzy dans *Commando*) ! Selon le niveau d'intelligence de votre personnage, les répliques seront également différentes au cours des dialogues. Et vous obtiendrez bien moins de renseignements avec Max Stone qu'avec Albert (le diplomate).

L'effet Kiss Cool

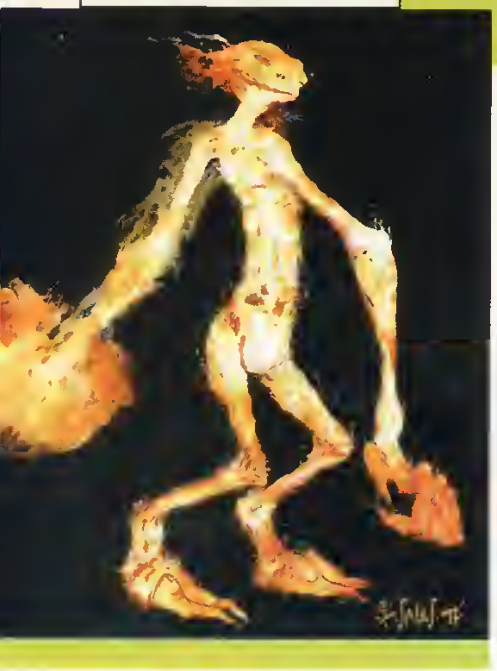
L'autre idée majeure de Fallout et la plus grande fierté de son chef de projet, Tim Cain, est le concept de «tout à un effet», une répercussion dans le jeu. Le joueur a ainsi la possibilité de faire usage de drogues (le jeu sera conseillé à un public «mature») afin d'augmenter ses caractéristiques, mais s'il en abuse son personnage devient totalement accro et exigera régulièrement sa dose ! Une action aussi anodine que celle de nourrir un chien errant peut vous conduire à devoir accepter un membre canin dans votre équipe, ce dernier finissant pas vous suivre partout ! Il devrait également être possible de tuer n'importe quel personnage du jeu, y compris des enfants (Tim Cain n'était pas encore sûr de faire passer ce dernier point). Mais si vous en tuez un, attendez-vous à avoir des chasseurs de prime à vos trousses. Autre exemple : le jeu tient le compte et *en considération* les kills «pratiqués» par le joueur. En fonction de votre prédisposition au meurtre, les personnages rencontrés en cours de partie sont amenés à plus ou moins vous craindre. Il est ainsi possible qu'à votre retour à l'abri nucléaire N°13 (home sweet home), vos anciens amis aient peur de vous ! Le joueur n'est néanmoins pas toujours obligé d'avoir recours à la manière forte, il peut aussi éviter les rencontres potentiellement inamicales en passant en mode discret. Si le jeu se déroule en temps réel, les combats sont en revanche gérés au tour par tour, le joueur ayant alors la possibilité de faire apparaître le squelette 3D de son ennemi pour choisir où viser (la tête ou la jambe ?), bref de le passer aux rayons X avant de le bourriner avec toute la sauvagerie qui s'impose face à un scorpion géant. Parmi les options amusantes proposées par le jeu, on note celle de pouvoir détrousser les personnages rencontrés ou inversement, de leur donner un objet sans qu'ils s'en aperçoivent. Quel objet ? Je ne sais pas moi… pourquoi pas un bâton de dynamite allumé ? Fallout pousse décidément la perversité aussi loin que le réalisme ! Doté d'un look très particulier, identifiable dès l'intro et surtout dès le briefing, ce jeu de rôle possède en outre un scénario à rebondissement. Alors que votre premier objectif consiste à ravitailler en eau votre abri anti-atomique natal, vous constatez au cours du premier tiers de l'aventure que les mutants sont décidément très nombreux et organisés… N'y aurait-il pas une intelligence derrière tout ça ? Hein ? Je ne sais pas moi, je propose Vivement le test.





Brièvement présenté le mois dernier en news graphique, une petite incursion chez Interplay n'était pas de trop pour se faire une idée plus précise de ce qui s'annonce comme le premier beat'em all « à la Tomb Raider ». Sceptiques ? Plus pour longtemps !

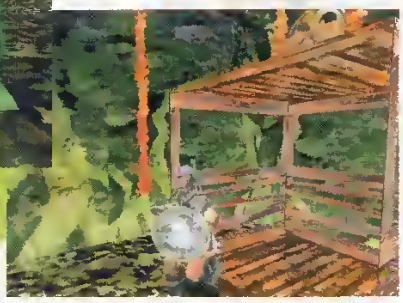
Die by the



Développé autour de la technologie poétiquement baptisée · VSIM Motion Control, Die by the Sword propose les combats à l'épée les plus réalistes à ce jour. Jouable au clavier pour les déplacement du personnage et à la souris pour l'utilisation de l'épée, le joueur a la possibilité de gérer avec aisance la force et la direction de ses coups. Gore à souhait, DBTS se complaît dans le démembrage intensif, les têtes et les membres traversant le décor avec plus de régularité que (au choix) : - les soucoupes volantes dans un film de Tim Burton/- les vaches dans un film de Jan de Bont/- les métaphores à deux balles dans un texte de Thierry. En plus des blessures apparentes (votre joueur ressemblant de plus en plus à l'une des victimes de Freddy au fil des combats), il est même possible de continuer à jouer avec un bras ou une jambe en moins, un peu comme le Chevalier Noir de *Sacré Graal* ! La variété des coups et des mouvements d'attaque disponibles est telle, que les concepteurs ont cru bon d'ajouter un éditeur de mouvements, permettant pour l'instant de mémoriser jusqu'à trente combos (enchaînements de coups). DBTS propose également deux modes de jeu : aventure et mêlée. Ce dernier permet d'affronter les monstres de son choix dans une arène (de son choix aussi), certaines d'entre elles étant pour le moins originales. Il est ainsi possible d'affronter une énorme bestiole Cthulhienne dont seules les tentacules sont apparentes, celles-ci cherchant à vous saisir pour vous secouer tel un petit hochet fait de chair et de sang. Les pièges constituent également l'un des points forts du jeu, ces derniers vous plongeant parfois dans des situations invraisemblables. Il est ainsi possible de continuer à se battre, ou plutôt de s'agiter en tout sens une épée à la main, suspendu au dessus du sol le pied pris dans le nœud coulant d'une corde ! Vos actions dans une pièce influent également sur la suivante. Si, par exemple, vous n'êtes pas parvenu à tuer une sentinelle avant qu'elle ne s'échappe, il est fort probable qu'elle ait été prévenir ses potes de la pièce suivante et qu'ils vous attendent tous en ordre serré ! Prévu pour novembre, il sera accéléré 3D.







Sword









INTERDIT AUX CAMIONNETTES !

Microfolie's





Après 25th Anniversary et Judgment Rites, Vulcan Fury constitue le troisième volet de la série de jeux d'aventures inspirés par la série culte. Mmm... Autant vous dire que les deux précédents épisodes viennent de prendre un sacré coup de vieux !

Star Trek : Secret of Vulcan Fury





Ce titre réunit tous les éléments propres à un grand soft d'aventure. Tout d'abord le jeu ne comprend aucune phase d'action, que ce soit à la WingCo ou à la Doom. Ensuite, le scénario est écrit par D.C. Fontana, l'une des scénaristes de la série originale (avec Spock et tout et tout... c'est qui Etoutettout ?) et l'auteur d'une série d'épisodes de la seconde série. Le jeu tient sur six CD, chacun comprenant un épisode différent et permettant au joueur de diriger un membre différent de l'équipage de l'Enterprise : Captain Kirk, Mr. Spock, Dr. McCoy, Lieutenant Sulu, Enseigne Chekov et Scotty. Graphiquement, le gouffre entre Vulcan Fury et les deux précédents épisodes est tel, qu'il est difficile de les considérer comme faisant partie d'une même série ! Les personnages en images de synthèse sont d'un réalisme époustouflant. Les gros plans sur les visages en particulier, permettent d'admirer le travail effectué par les infographistes... C'est tout bonnement incroyable. La ressemblance avec les acteurs de la série originale est totale. Tribal Dreams, équipe responsable du développement de Vulcan Fury, aidée d'une nouvelle technologie de motion capture a été jusqu'à doter les personnages du jeu des expressions faciales typiques d'un Spock ou d'un Dr. McCoy (Cf. captures d'écran). Le haussement de sourcil du vulcain n'a ainsi pas été oublié ! Le scénario signé Dorothy Fontana et le travail





effectué par les infographistes ne sont pas les seules garanties du respect de l'esprit Star Trek. Les décors sont également fidèles à la série et paraissent toujours sortis d'une publicité pour Cuisines Hygiéna. Enfin, côté jeu, Vulcan Fury propose une aventure non linéaire. Les auteurs nous assurent aussi plus de 20 heures de jeu et comptent simplifier au maximum l'interface, «jusqu'à la faire oublier au joueur» ! Vulcan Fury est prévu pour fin 97 ou début 98, selon la date de sortie de l'autre titre Star Trek (Starfleet Academy).

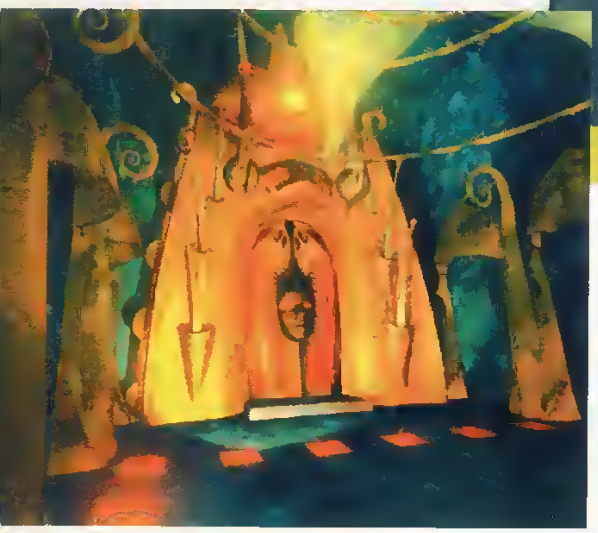


RÉSERVÉ AUX GROS CULS !

Microfolie's



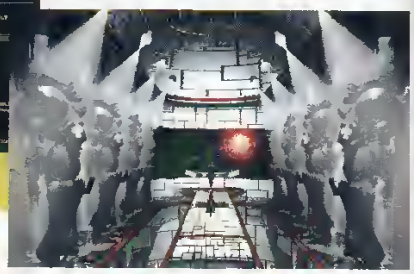
Of Light and Darkness







Dead Space



Argh ! Plus de place ! Les titres restant vont devoir se la jouer sardines à huile et se contenter d'une présentation au format light. C'est d'autant plus dommage que certains produits, comme Descent to Undermountain, semblent promis à un bel avenir.

En bref et pas pour tout de suite

Prévu pour fin octobre, Descent to Undermountain est le jeu de rôle développé par Parallax Software à partir du moteur de Descent. Jouable en 360 degrés, contrairement à Daggerfall, ce jeu de rôle solo (pas de formation d'équipe) est selon ses auteurs : «un vrai RPG», doté qui plus est d'un environnement réaliste. Les rats dévorent les cadavres et grossissent se faisant. Les ennemis sont également très détaillés, le torse osseux du squelette n'est ainsi pas constitué d'un rectangle texturé, mais d'une série de côtes 3D du plus bel effet. Bien sûr, les graphistes sont les premiers à reconnaître la qualité graphique bien supérieure d'un Hexen 2, aussi s'attachent-ils à travailler le fond de Descent to Undermountain, le jeu comprenant plus de 50 monstres, 50 sorts, 20 armes, 7 types d'armure et 25 niveaux.

Jeu de réflexion précalculé, Of Light and Darkness - The Prophecy propose des déplacements très rapides, contrairement à Nine et Co, et des mouvements sur place à 180 degrés. Doté de somptueux graphismes et d'une animation parfaite sur P90 sans carte 3D, ce titre est développé par David Riordan, un ex-membre de Cinemaware (Wings, It came from the Desert, etc). Annoncé pour la mi-octobre, Of Light and Darkness est constitué d'énigmes tournant autour des personnages non humains du jeu.

Prévu pour beaucoup plus tard, Dead Space est un jeu de stratégie en temps réel (encore un) proposant des combats non seulement spatiaux, mais également à la surface des planètes, le joueur ayant la possibilité de zapper très rapidement de l'un à l'autre. Pour concurrencer Starcraft, les concepteurs ont tenu à créer le jeu le plus riche possible. Six races sont donc accessibles, chacune proposant un scénario différent, et vous avez la possibilité de découvrir près de 150 technologies (et même d'en piquer à vos adversaires). L'I.A. promet aussi d'être satisfaisante. Exemple au hazard, si vos vaisseaux sont attaqués et qu'ils estiment ne pas pouvoir gagner, ils n'attendent pas votre accord pour se casser !

Free Space est un jeu, de l'aveu même du chef de projet, proche de TIE Fighter, que ce soit au niveau des contrôles ou de la représentation graphique. Le jeu sera OpenGL (les premiers essais avec Direct3D ayant très rapidement tourné au cauchemar !), un mode 3Dfx natif étant discuté. Prévu pour la fin du premier quart 98, Free Space s'appuiera également sur un gros support Internet.



Descent to Undermountain



TRUCKS : ON VOUS AURA PRÉVENU !

Action, dernier avertissement avant l'autoroute.
Pertes, rixes et totus brûlées en tous genres ont déjà tenté leur chance avec Trucks... mais aucun n'en est jamais revenu !
Alors, toujours partant ?
Au volant de 30 tonnes de votre choix, doté d'armes délirantes, d'essieux vengeurs, instinct de survie et sens de l'orientation sont vos seuls atouts... mais ils sont suffisants.

- 12 circuits, pas toujours réglementaires. • 60 missions... • Des [illegible] • Bus ennemis et [illegible] • Traitement de texte sur [illegible] • [illegible] en réseau.





Microfolie's

PEGI

Comptoir des Planètes

ECUDIS

[illegible] Chemin [illegible] 75014 Paris
[illegible] 01 [illegible] 50 01
[illegible]

Microsoft Jeux



Stratégie à long terme

1996 avait marqué le premier essor de Microsoft dans le domaine du jeu, avec plusieurs titres de qualité, comme Close Combat ou Hellbender. Cette année Microsoft Jeux surenchérit avec des softs qui prennent déjà l'allure de grands hits !



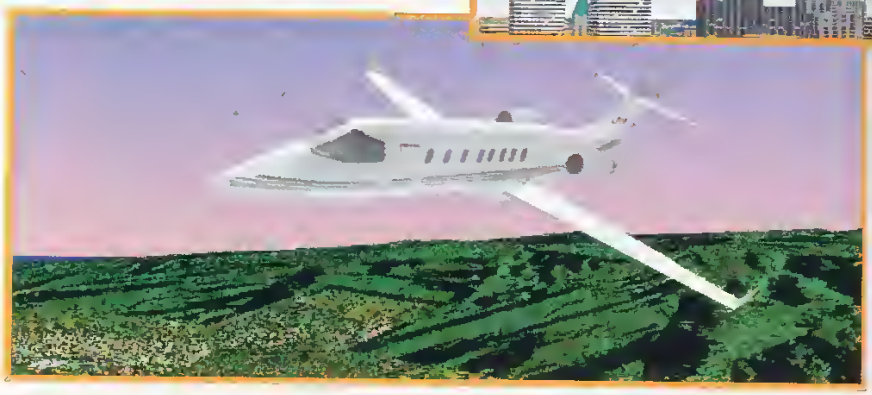
Alors qu'en 1996 Microsoft Jeux avait fait feu de tout bois en sortant des titres dans presque tous les genres, pour cette fin d'année ils semblent avoir resserré leurs efforts dans la simulation et la stratégie. Un choix qui risque fort de leur réussir vu les produits qu'ils nous ont présentés lors de notre visite sur le gigantesque campus de Microsoft. Un de leur cheval de bataille reste la simulation, avec comme chaque année la nouvelle mouture de Flight Simulator (98) prévue pour octobre. On y trouvera une compatibilité avec Direct3D, pour tirer parti des cartes accélératrices 3D, la reconnaissance du nouveau joystick Microsoft, le Sidewinder Force Feedback Pro, et la possibilité de se retrouver à plusieurs dans le jeu via Internet. Le monde modélisé dans Flight Simulator prend de l'ampleur puisque sur un seul CD on pourra survoler environ 45 villes et se poser au choix sur un des 3000 aéroports proposés. Au niveau des avions pilotables, Flight Simulator 98 ajoute le Cessna 182 Skyplane, le Learjet 45, mais surtout un hélicoptère 8ell, ce qui constitue une grande première dans la simulation civile. Ce dernier possédera un modèle de vol comparable à son équivalent réel, et les amateurs passeront certainement de nombreuses heures à tenter d'en maîtriser le pilotage ! Dans le domaine de la simulation, Microsoft Jeux nous prépare aussi une bonne surprise avec CART Precision Racing, un simulateur de course d'Indy, que nous vous présentons plus en détail dans ce reportage. ▶

Un reportage réalisé par Frédéric Marié

Mais c'est surtout dans le domaine des jeux de stratégie que Microsoft Jeux innove le plus. Leur cheval de Troie dans le genre sera bien sûr Age of Empires, ce jeu de stratégie en temps réel dont nous avons déjà abondamment parlé dans de précédents numéros. Signe qui ne trompe pas, il ne doit pas exister une seule personne de la division jeu de Microsoft qui n'ait pas installé une version bêta sur son disque dur, et le soir après le travail on raconte que les parties en multijoueur vont bon train ! Malheureusement pour nous, le jeu est retardé pour novembre, les programmeurs ne se lassant pas de le peaufiner. Mais nous comptons bien vous en faire une préview complète dans le prochain numéro pour vous tenir au courant sur un des jeux les plus prometteurs de l'année dans sa catégorie. Mais ce phare ne devrait pas pour autant éclipser deux autres produits à venir. Le premier prévu pour octobre étant Close Combat 2 : a Bridge too Far, dont nous allons voir en détail les caractéristiques qui devraient l'élever au rang de grand classique du wargame. À plus longue échéance, puisqu'il n'est pas prévu avant le printemps 98, nous avons eu la chance de voir en détail Anarchy, qui semble déjà mélanger avec bonheur les genres très appréciés de la stratégie en temps réelle et de l'action en 3D. D'ailleurs, Microsoft Jeux semble voir l'avenir teinté d'action, puisque l'année prochaine devrait aussi sortir Outwars, un jeu à la MDK, et surtout Riot, un quake-like programmé par Monolith, créateurs de Blood. Mais cela est une autre histoire…



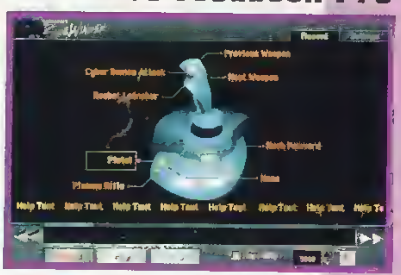








Sidewinder Force Feedback Pro



Après CH Products et son Force FX, Microsoft se lance dans la technologie du force feedback avec son prochain joystick, prévu chez nous pour novembre. Bien entendu, celui-ci sera compatible avec à peu près tous les prochains titres de Microsoft Jeux, mais aussi beaucoup d'autres et non des moindres, comme Red Baron 2, le F-22 ADF de DID ou Unreal. Comme son prédécesseur le Sidewinder 3D, le FF Pro utilise une technologie digitale optique pour plus de précision et de durabilité, ce qui ne l'empêche pas de développer une puissance étonnante au niveau des effets de force. Il pourra combiner différents types de forces en même temps, et disposant de son propre processeur et sa propre Ram il ne prendra qu'un minimum de ressources sur le processeur de votre ordinateur. Il sera doté de 8 boutons ainsi que d'un chapeau à 8 positions entièrement programmables, et d'un bouton «shift» permettant de doubler le nombre de fonctions dans les jeux qui le reconnaîtront. Enfin, on retrouvera encore une molette de gaz ainsi qu'un mouvement de torsion du manche faisant office de pédalier, qui en feront un des joysticks les plus attrayants du marché !

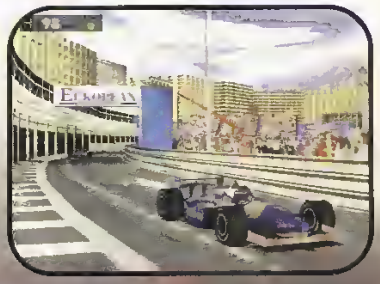
MULTIJOUEUR 2 joueurs sur un écran splitté - jusqu'à 8 joueurs en réseau !

F1 Racing SIMULATION

Développé avec Renault F1







UNE SIMULATION OFFICIELLE DE LA FIA 1996



CD-ROM PC

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

3Dfx

HOT LINE UBI SOFT
08 36 68 46 32
(2,23 Frs/mn)

http://www.ubisoft.fr

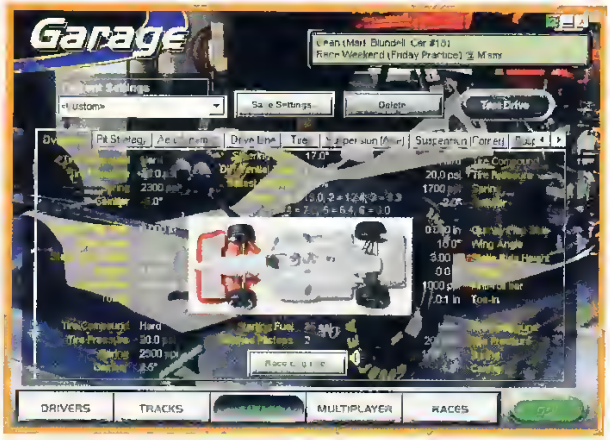
3615 Ubi Soft
Infos Trucs et Astuces

Ubi Soft

CART Precision Racing

Loin des cabriolets trépidantes des gros bourdauds à 4 roues qui se faisaient la course dans Monster Truck Madness, Microsoft passe avec CART du côté sérieux de la simulation, ce qui heureusement n'exclut pas des heures et des heures d'amusement !





Alors que Microsoft avait caché CART Precision Racing dans un coin de son stand à l'E3. Une présentation plus en détail de ce soft a permis de révéler un des jeux de courses les plus intéressants de la fin d'année. Ce jeu simule toute la saison 97 de courses d'Indy, reprenant toutes ses équipes et pilotes pour les faire courir sur des circuits retracés avec une précision à 10 cm près à partir de données GPS. Même si les courses d'Indy ne sont pas aussi médiatisées que la F1 de notre côté de l'Atlantique, CART devrait séduire les amateurs de course de voitures par sa réalisation autant que par son souci du détail. Cela ne signifie pas pour autant que son approche sera réservée aux spécialistes : les programmeurs semblent veiller à ce que chacun y trouve son compte, leur but avoué étant de capturer l'intérêt du néophyte par une prise en main aisée, puis de le convertir au rang des fondus en lui donnant envie d'explorer toutes les options en profondeur. Pour y parvenir, les développeurs comptent avant tout sur la jouabilité de CART. Pour retranscrire correctement l'impression de vitesse et griser le joueur, ils visent à un minimum de 25 images par seconde en SVGA sur un P90 ! Même si un chiffre pareil risque de s'obtenir aux dépens du niveau de détail, comme le jeu sera compatible Direct3D on peut espérer une merveille de fluidité sur un P133 doté d'une bonne carte accélératrice. Au-delà de l'animation, CART offrira des détails originaux dans le domaine des jeux de course. D'abord, la vue avant ne restera pas fixée sur le tableau de bord, mais bougera à droite ou à gauche pour simuler le mouvement naturel de la tête d'un pilote dans les virages. Un peu déroutant de prime abord, cette option donne un effet assez saisissant de profondeur, et permet en plus de mieux anticiper les virages. Les voitures sont modélisées en 3D dans les moindres détails, allant jusqu'aux suspensions qui s'animent correctement. Le souci du détail au niveau graphique va jusqu'aux pits, souvent un peu négligés, où des personnages en 3D dont les mouvements ont été saisis en motion capture s'affairent de manière toute naturelle autour de votre voiture pour changer les pneus, un aileron ou refaire le plein !

Simulation à fond !

Derrière le plumage, le ramage semble aussi être de conséquence. CART devrait d'abord être doté d'une modélisation des voitures irréprochable. Par exemple, la tenue de route est calculée par rapport aux quatre points de contact des pneus sur le sol, alors que jusqu'ici beaucoup de simulations se contentaient de n'en représenter qu'un











« Dans CART, vous pourrez effectuer tous les réglages possibles et inimaginables sur votre voiture, à un niveau plus fouillé que dans Grand Prix 2. »



seul. Bien entendu, il sera possible d'effectuer tous les réglages possibles et inimaginables sur votre voiture, à un niveau encore plus fouillé que pour Grand Prix 2. Mais alors que dans ce dernier l'expérience s'avérait très vite rebutante, CART fera tout pour vous aider dans votre recherche des bons réglages. Dans un premier temps, un assistant en ligne très complet vous donnera des conseils, basé sur l'expérience de mécanos et de pilotes de course d'Indy. Mieux encore, en fonction de vos tests le programme pourra vous donner des conseils pour améliorer vos réglages, et même vous proposer de les effectuer à votre place. Si à l'extrême vous répugnez vraiment à mettre la main dans le cambouis, vous pourrez toujours utiliser les réglages par défauts, qui seront réellement optimisés pour chaque circuit, contrairement à ce qu'on pouvait trouver (ou plutôt ne pas trouver...) dans Grand Prix 2. Pour finir, CART devrait offrir une option encore actuellement trop absente de la plupart des jeux de course de voitures, à savoir des possibilités multijoueur étendues. En plus du jeu modem et réseau, il sera possible de se mesurer à d'autres concurrents via le Net, sur l'Internet Gaming Zone de Microsoft. Pour l'instant, les programmeurs ne savent pas combien de pilotes pourront se retrouver dans la même course, mais un minimum de 4 est envisagé, ce qui semble réaliste, ce chiffre pouvant dans un futur proche monter jusqu'à 8, voire plus, ce qui paraît carrément ambitieux. En tout cas, on leur souhaite bonne route d'ici la sortie du produit ! ■







Close Combat 2

Après le bocage normand du premier Close Combat où vous luttiez haie après haie soit dans le camp des G.I. soit celui des Allemands, ce deuxième volet vous emmènera sur les lieux de la plus grande opération aéroportée de l'Histoire, à Arnhem.





S'il fut un programme controversé dans le genre du wargame, ce fut bien Close Combat. En effet, ce jeu alliait la gestion de la bataille en temps réel à une gestion de vos troupes de manière intelligente, prenant en compte les forces et les faiblesses de chacun de vos soldats. Malheureusement, cette approche totalement médite s'accompagnait aussi d'une réalisation un peu fouillis, où vu la petitesse des sprites utilisés, sur un écran 15 pouces un général n'y retrouvait pas ses pelotons ! Fort de cette première expérience, les programmeurs d'Atomic Games, créateurs du jeu, ont apporté de nombreuses améliorations à tous les niveaux. Alors que la campagne dans le bocage (yerk, yerk) de Normandie de Close Combat s'avérait assez linéaire (les Alliés progressant inexorablement tandis que les Allemands, même s'ils étaient victorieux, se retrouvaient finalement acculés à St Lô), l'affrontement assumera cette fois un caractère beaucoup plus dynamique. Le cadre de la bataille s'y prête puisque d'un côté les parachutistes alliés tenteront de capturer les ponts permettant la traversée du Rhin tandis que les Allemands s'efforceront de les annihiler. Et d'un autre côté le 30e Corps blindé britannique voudra établir la jonction avec les paras tandis que les Allemands feront tout leur possible pour les contenir. Les paras auront donc l'avantage au départ grâce à l'effet de surprise, mais une fois que les Allemands auront réussi à acheminer suffisamment de renforts, ils pourront mener de vigoureuses contre-attaques pour regagner le terrain perdu ! Un élément stratégique supplé-













même par la qualité graphique des cartes historiquement exactes et travaillées à la main, offrant en plus beaucoup plus de variété que l'interminable succession de haies et de maisons évidées caractérisant le premier volet. On trouvera en effet des secteurs boisés, des rivières traversées par des ponts, des zones urbaines, et des no man's land pour l'atterrissage des planeurs. Les différentes élévations seront prises en compte comme les collines, fossés et maisons de plusieurs étages, ce qui aura une incidence sur les lignes de visée, donnant à l'ensemble du jeu une plus grande richesse tactique et surtout plus de réalisme. Alors que Close Combat devenait assez vite monotone au niveau de la variété des unités disponibles, CC 2 en offre plus de 130, couvrant tous les types de troupes les plus courants de l'infanterie aux chars, en passant par les half-tracks et les canons, aussi bien pour les Allemands, les Britanniques, les Américains, que les Polonais !

Les lance-flammes font leur entrée dans le jeu et on trouve même des véhicules assez rares comme le Churchill AVRE ou le JagdTiger, tous deux dotés de canons monstrueux qui garantiront de jolis feux d'artifice !

Un des principaux reproches à l'encontre de CC était la taille microscopique des fantassins, quasiment indiscernable une fois à couvert. Dans CC2, ils ont pris graphiquement parlant beaucoup plus de poids pour une meilleure lisibilité, et ils seront plus faciles à sélectionner. Il aurait été dommage de ne pas pouvoir réutiliser une telle variété de terrains et de troupes, aussi le jeu inclura un générateur de missions qui vous laissera déterminer les forces en présence, les zones de déploiement et les objectifs. Le côté multijoueur n'est pas délaissé, avec des options modem, réseau et Internet prévues, et un mode «blitzkrieg», qui risque de devenir très populaire puisqu'il vous permettra de vous affronter avec les unités de votre choix en fonction d'un budget limité. En somme, Close Combat 2 s'annonce comme un des meilleurs wargames de l'année, et malgré un thème assez restreint dispose de tous les atours d'un grand jeu ! ■

«Les combats se dérouleront sur 10 jours mais vous resterez toujours au contrôle de vos troupes pour résoudre un par un les affrontements de toute une journée.»



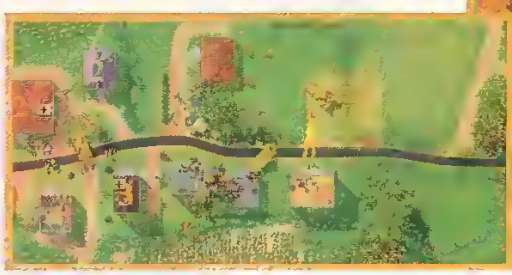
mentaire interviendra aussi dans l'allocation de réserves limitées sur tel ou tel secteur du champ de bataille. Les combats se dérouleront sur 10 jours et simultanément sur plusieurs points. Mais vous resterez toujours au contrôle de vos troupes, pour résoudre un par un les affrontements de toute une journée. Et cela avant de prendre des décisions au niveau stratégique une fois que l'issue de tous les combats aura été décidée.

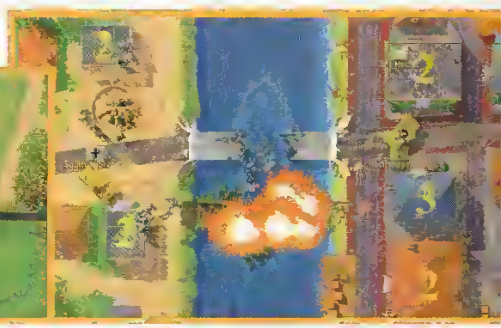
Le plus beau des wargames

Par rapport au premier, CC 2 a subi un sérieux lifting au niveau de la réalisation. Il affiche maintenant 65000 couleurs, le résultat parlant de lui-



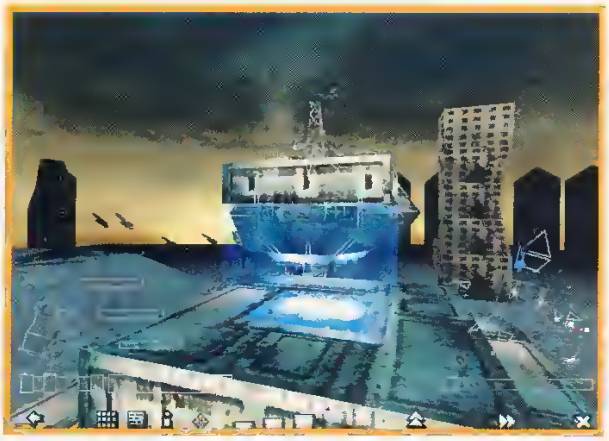






Anarchy

Microsoft Jeux aime les nouveaux talents, et cette fois ils ont été dénicher une équipe de programmeurs allemands très prometteurs, Terratools, qui développent actuellement un concept dévastateur à base de Command & Conquer et de 3D de premier ordre !

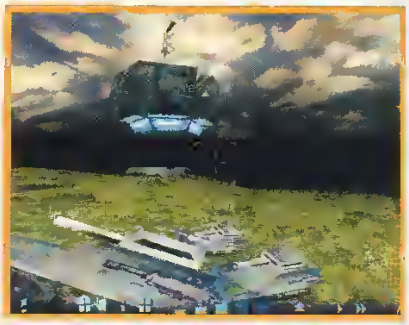


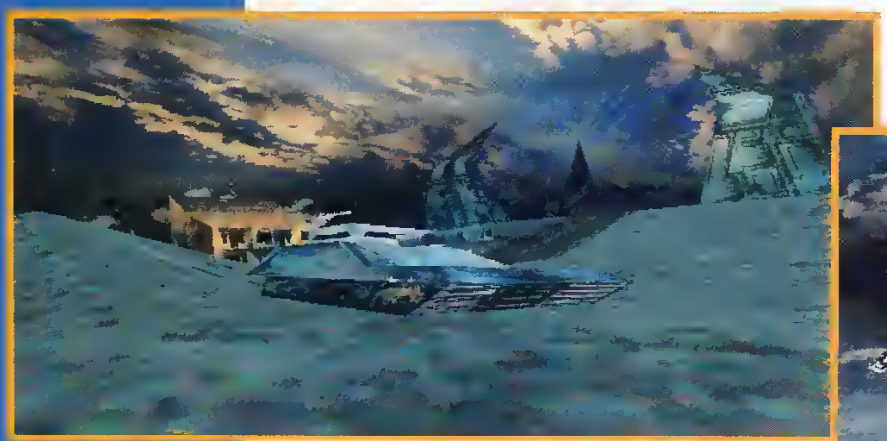
L'idée de base d'Anarchy devrait former un pont d'or dans la gamme de Microsoft Jeux entre ses jeux de stratégie et d'action comme Riot. En effet, Anarchy, jeu de stratégie en temps réel entièrement réalisé en 3D, prend place dans un scénario où la Troisième Guerre mondiale a rendu la Terre inhabitable à part quelques poches çà et là a peu près épargnées par le cataclysme. Les survivants se sont organisés en clans, chacun étant coupé des autres et ayant plus ou moins régressé ou avancé au niveau technologique. On trouvera ainsi un clan utilisant un matériel désuet style Première Guerre mondiale, utilisant l'effet du nombre pour reconquérir la surface de la planète, tandis que d'autres disposent d'armements très sophistiqués mais plus chers à produire. Une douzaine de clans étaient déjà définis, ce qui augure d'une bonne durée de vie pour s'adapter au style de jeu imposé par les forces et les faiblesses de chacun d'entre eux. Mieux encore, selon la direction où vous porterez vos efforts de conquêtes à chaque nouvelle partie vous rencontrerez des clans différents qui vous obligeront à revoir vos tactiques. De plus, le nombre d'unités disponibles et leurs niveaux technologiques pourront évoluer au fil des missions. Parallèlement vous rencontrerez une difficulté grandissante avec des niveaux qui au début ne prennent qu'une heure de jeu au plus mais qui ensuite peuvent monter jusqu'à 3 ou 4 heures de lutte acharnée.

Vous disposez, selon le clan auquel vous appartenez, de nombreux types de véhicules différents, allant du blindé léger de reconnaissance au tank lourd, en passant par l'hélicoptère, le chasseur et le bombardier. Le plus fou est que vous pouvez passer à tout moment dans n'importe quel cockpit pour prendre les commandes, et même vous mettre aux manettes des batteries de canon qui protègent votre vaisseau principal !

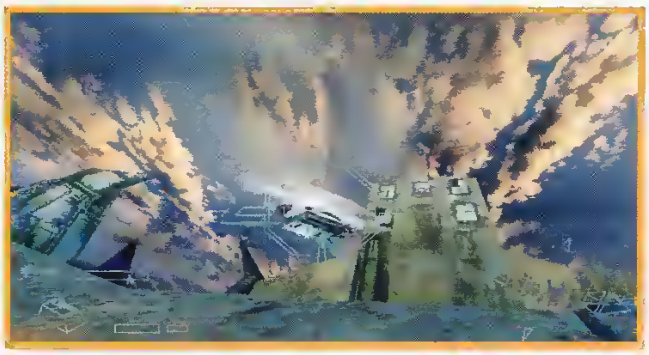
Hiérarchie dans l'anarchie

Vos forces évoluent autour de votre vaisseau principal, qui procure de l'énergie à l'ensemble et permet de construire de nouvelles unités. Pour gagner en puissance, vous devrez établir des générateurs au sol que vous devrez protéger, tout en vous efforçant de capturer ou détruire ceux de vos ennemis, ou encore de partir à l'assaut de son vaisseau-mère. Mais les missions offriront aussi des objectifs plus variés. Vos unités s'organisent en groupes autour d'un leader, ce qui rend leur gestion plus facile dans les scénarios en impli-

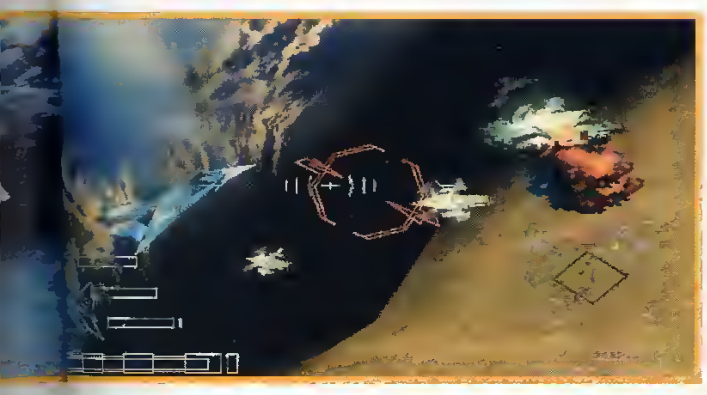








quant un grand nombre. Les amateurs de tactique peuvent même former leurs propres groupes et mélanger différents types d'unités, comme des tanks lourds et des scouts, avec quelques hélicoptères, pour former des ensembles composites adaptés à toute forme de menace, qu'elle vienne du sol ou des airs. Il est possible de donner des ordres à vos unités à partir de la représentation 3D, ou de passer en mode carte. Dans la version montrée, cette dernière se surimprimait à la vue principale dans une fenêtre que vous pouviez redimensionner, zoomer et dézoomer à volonté. Vous pouvez aussi vous placer aux commandes du leader d'un groupe et le piloter ou vous voulez, tandis que les unités subordonnées vous suivront en toute obéissance. Tout semble possible ! Ce qui semble caractériser Anarchy est la possibilité (à presque tous les niveaux) d'organiser les choses comme vous le souhaitez ! Le jeu nous a été montré sur un Pentium 200 équipé d'une carte 3Dfx, et le jeu affichait une fluidité sans faille, tournant autour de 20 images par seconde même avec un grand nombre d'unités apparaissant à l'écran. Espérons qu'avec l'ajout probable de nouvelles fonctionnalités au cours du développement le jeu conservera une telle vitesse d'animation, et que les performances seront similaires avec d'autres cartes 3D ! Toutes les composantes principales du jeu sont déjà en place. Les programmeurs souhaitent maintenant prendre le temps pour régler les problèmes de jouabilité, en particulier au niveau du design des niveaux, de l'équilibre des forces et de l'interface. Étant donné que le jeu est prévu pour mars 98, les programmeurs devraient pouvoir pousser le concept d'Anarchy à la perfection ! ■



CENTURY SOFT

PC CD-ROM JEUX

VOTRE JEU
48H CHRONO
EN
04.73.60.00.18
3615 CENTSOFT
FAX 04.73.60.00.17

ADIDAS POWER SOCCER vf . 319
AGE OF SAIL vf. 275
BATAILLES DU PACIFIC vf. . . . 335
BETRAYAL IN ANTARA vf 325
BIRTHRIGHT vf. 325
CHEVALIERS RAPHOMET 2 vf .. 325
CONQUEST EARTH vf. 325
CONSTRUCTOR vf. 335
DARK COLONY vf. 319
DARK REIGN vf*. 325
DEMONS & MANANTS vf. 279
EXTREME ASSAULT vf 279
FA 18 HORNET vf. 319
FALCON 4 . . . . . TEL
FALL OUT vf. 329
HEXEN 2 vf 335
HOLIDAY ISLAND vf. . . . . TEL
IF 22 vf. 329

3D ULTRA MINI GOLF vf. 189
688i HUNTER KILLER vf win 95 319
A10 CUBA vf 299
AH 64D LONGBOW GOLD vf 319
ACTION SOCCER +joypad vf. 249
AGE OF RIFFLES vf. 335
AIR WARRIOR 2 mf 249
ALERTE ROUGE C&C vf 295
ALIEN TRILOGY 325
APACHE longbow + HIND vf 289
ARE YOU READY & RED ALERT. 189
ARCHIMEDEAN DYNASTY vf. . . 249
ATLANTIS vf. 335
AXELERATOR vf. 249
BANZAI BUG. 295
BATAILLE DES ARDENNES mf .. 349
BATTLEGROUND 1, 2ou 3 vf 329
BATTLEGROUND shiloh mf. . . . 289
BATTLEGROUND antietam mf 289
BLOOD vf. 225
CAESAR 2 vf. 245
CAPITALISM vf 315
CARMAGEDDON vf 289
CHEVALIERS DE BAPHOMET vf 195
CHESS MASTER 5000 vf win95 319
CIVILIZATION 2 vf win. 335
COMANCHE 3 vf. 329
Command&conquer svga vf 319
CONQUEST new world luxe vf 149
CRUSADER NO REGRET mf... 275
CYCLONE cite des ames ..vf 295
DAGGERFALL mf. 329
DARKLIGHT CONFLICT. 295
DAVIS CUP TENNIS 199
DEADLOCK vf. 295
DEADLY GAMES mf. 289
DEATH RALLY mf. 149
DESTINY vf win 95. 295
DESTRUCTION DERBY 2 mf . . . 289
DIABLO mf win95. 329
DIE HARD TRILOGY vf 319
DRAGON LORE 2 vf 269
DUKE NUKEM 3D +plutonium 199
DUNGEON KEEPER vf 293
ECSTATICA 2 vf. 295
EMPIRE 2 vf. 249
ERADICATOR. 189
EXHUMED 189
F1 GRAND PRIX 2 vf. 329
F16 FIGHTING FALCON vf . . . 319
F22 LIGHTNING 2 vf 299
FALLEN NAVEN mf. 269
FIFA SOCCER 97 vf 245
FIFA SOCCER MANAGER vf. . . 289
FLIGHT SIMULATOR 6 vf win95 289
FLYING CORPS vf 319
FOOTBALL MANAGER 96/97 vf 319
FORMULA KARTS vf win 95 . . . 289
FORMULA ONE vf. 339
GABRIEL KNIGHT 2 vf 289
GENDER WARS vf 279

GENE WARS vf 279
GOLDEN 10 vol 1 ou vol 2 vf 299
GREAT BATTLES of Alexander . 319
GT RACING 97 vf. 220
HARPOON CLASSIC 97 mf. . . . 285
HEROES might & magic 2 vf. 335
HEROES might & magic scen 189
IM1A2 ABRAMS mf 269
INDEPENDANCE DAY vf. 249
IMPERIUM GALACTICA vf. 329
INTERSTATE 76 vf. 295
JETFIGHTER 3 vf* 329
JETFIGHTER 3 70 missions. . . 149
KICK OFF 97 vf. 249
K.K.N.D vf 219
L'ENTRAINEUR + data 97 vf .. 289
LAST EXPRESS vf. 319
LEISURE SUIT LARRY 7 vf. 295
LE VOLEUR D'ESPRIT vf. 279
LES ESPIONS DU FUTUR vf. . . . 269
LIGHTHOUSE vf win. 249
LORDS OF THE REALM 2 vf. . . . 295
LOST VIKING 2. 299
MAGIC-I ASSEMBLEE vf 329
MASTER OF ORION 2 vf. 319
M.A.X.vf. 295
M D K vf. 295
MEGARACE 2 vf. 295
MIGHT & MAGIC TRILOGIE. . . . 249
MOTO RACER vf win 95 295
MYST vf 295
NASCAR RACING 2 vf. 249
NBA LIVE 97 vf 249
NEED FOR SPEED 2 win 95 vf 295
OUTLAWS 299
OVER THE REICH vf 349
PANDEMONIUM vf. 285
PANDORA DIRECTIVE vf. 225
PINBALL TIME SHOCK. 279
PERFECT WEAPON 319
PHANTASMAGORIA 2 vf 299
POD vf win 95 329
POWER CHESS vf. 279
POWER F1 mf 279
PRIVATEER 2 the darkening vf 329
PRIVATE EYE vf 269
PUZZLE BOBBLE. 210
QUAKE. 195
QUAKE MISSIONS 1 ou 2. 195
RALLYE CHAMPIONSHIP vf. . . . 289
RALLYE CHAMPION X-MILES vf 159
RAMA vf 249
REDNECK RAMPAGE. 319
RISK vf win 95 289
ROLAND GARROS 97 vf. 295
SAND WARRIORS. 299
SEGA RALLY win 95. 289
SCRABBLE vf. 285
SCREAMER 2vf. 199
SETTLERS 2 vf. 249
SIMCOPTER win 95 vf 279
SKYNET. 249
SOLAR CRUSADE vf. 249
SPYCRAFT vf 335
STALINGRAD mf. 349
STAR GENERAL vf* 329
STAR TREK GENERATION vf. . . 329
STEEL PANTHERS 2 vf 315
STREET RACER +paddle vf. . . . 285
SUPER EF 2000 win 95 vf 299
SUPER LEAGUE PRO RUGBY. . . . 319
SYNDICATE WARS vf 249
S.T.O.R.M vf. 249
TENNIS ELBOW 189
THE DARK EYE vf 249
THE GENE MACHINE vf. 289
THEME HOSPITAL vf 315
TIME COMMANDO vf 189
TIME WARRIORS + Paddle 325
TITANIC vf 225
TOMB RAIDER vf. 249
TOONSTRUCK vf. 149
TRADER vf 329
TREASURE HUNTER vf. 289
UNE POUPEE PLEINE AUX AS vf 269
URRAH RUNNER vf 245
UEFA champion league 97vf 299
US NAVY FIGHTER 97 vf 319
VERSAILLES complot vf. 349
WAGES OF WAR mf. 299
WARCRAFT 2 deluxe vf 335
WAYNE GRETZKY HOCKEY vf. . 249
WING COMMANDER 4 vf. 245
WOODEN SHIP & iron men vf . . 349
WORMS + SCENARIO vf. 279
X-COM 3 APOCALYPSE vf 319
X WING VS TIE FIGHTER vf* . . . 329
Z vf. 149
ZORK NEMESIS vf. 329

*nouveautés mises à jour régulièrement selon disponibilité

offre valable dans la limite des stocks disponibles - prix en vigueur sous réserve de modification

HIT DU MOIS



CD PROMO

99 F

11th HOUR vf
3D ULTRA PINBALL
Ages of the deep vf
AFTERLIFE vf*
ALIENS vf
BATTLE ISLE 3 vf
BENEATH A STEEL SKY vf
CIVIL WAR vf
CIVILIZATION vf
COLONIZATION vf
COMANCHE 2*
CONGO vf
CRUSADERS NO REMORSE vf
DARK FORCES vf
DESTRUCTION DERBY
DISCWORLD vf
DOOM 2
DRAGON LORE vf
DUKE NUKEM 3D vf
DUNE 1+2 vf
DUNGEON MASTER 2 vf
EMPIRE MATRIX LU vf
EURO 96 vf
FADE TO BLACK vf
FANTASY BASEBALL vf
FIELDS OF GLORY vf
FIFA 96 vf
FLIGHT UNLIMITED vf*
FULL THROTTLE vf *
FURY 3 vf
GRAND PRIX F1 mf
GRAND PRIX MANAGER 2 vf*
GREAT NAVAL BATTLE 4
HEROES might magic vf
INCA 2 vf
JAGGED ALLIANCE vf
JEWELS ORACLE vf
KING QUEST 7 vf
LAND OF LORE vf
LAST DYNASTY vf
LITTLE BIG ADVENTURE vf
LORDS OF THE REALM vf*
LOST EDEN vf
MECHWARRIOR 2 vf
MEGARACE vf
M.I.C.ROMACHING 2 + KIT vf
MORTAL KOMBAT 3
NASCAR RACING vf
NHL HOCKEY 95 vf
NOMADILITY vf
PANZER GENERAL 2
PIRATES GOLD vf
PITBALL vf win95
PLAYFL MANAGER 2 vf
POLICE QUEST SWAT vf*
PRINCE OF PERSIA 1 & 2 vf
PYST vf
REALMS of HAUNTING
REBEL ASSAULT vf
ROAD RASH vf*
ROBERT LEE CIVIL WAR vf
SAM & MAX vf
SECRET MONKEY ISLAND 2 vf
SENSIBLE WORLD OF SOCCER
SCREAMER

SETTLERS vf
SILENT HUNTER vf
SILENT THUNDER vf
SIM CITY vf
SHERLOCK HOLMES 2 vf*
SHIVERS vf
SPACE HULK*
STEEL PANTHER vf
SUKOI SU27 vf
SYND CATE vf
TERWAR vf
ULT vf
THEME PARK vf
THIS MEANS WAR vf
TOSHINDEN
TOTAL MANIA vf
TRANSPORT TYGOON vf
UNDER KILLING MOON vf
U.F.O vf
US NAVY FIGHTER vf
US TICONDEROGA vf
ULTIMA 8 vf
WARCRAFT
WARCRAFT 2 70 missions
WARHAMMER vf win
WARWIND
WOLFPACK
X-COM vf
YODA STORIES vf
ZIDANE FOOTBALL vf

149 F

ALISION vf
ALERTE ROUGE MIS TAIGA vf
BURIED IN TIME vf
FOOTBALL LIMITED vf
HARD LINE vf
HARVESTER vf
IN THE 1ST DEGREE vf
KLICK & PLAY vf
L'AFFAIRE MORLOV vf
L'ENTRAINEUR DATA 97 vf
OFFENSIVE vf
PANZER GENERAL
SUPPER vf
REBEL ASSAULT 2 vf
RETURN to ZORK
SETTLERS 2 MISSION vf
SILENT STEEL vf
SUPERKARTS vf
TYPHOON vf
THUNDERHAWK 2 vf
TIE FIGHTER collection vf
U.E.F.A. CHAMPION LEAGUE vf
VIRTUA CHESS vf
VIRTUAL SNOOKER
WEREWOLF vf
wht shot johnny rock
WING COMMANDER 3 vf
X WING COLLECTOR

189 F

EUROFIGHTER 2000 vf
IRON HELIX
RENEGADE vf
SIM CITY 2000 vf
SPEED HASTE vf
TANK FORCE 1942vf
TRACK ATTACE vf

CD CHARME

ANAL FANTASCENES vf 299
ANTE FUTURA vf 269
BANGKOK Perversions vf 249
CHEATING 169
HUNGARIAN GIRLS vf 329
IMMORTAL DESIRE 169
LOLOS DE LYDIA vf 269
MASCARADES vf 329
MYSTIQUE of the Orient 169
OUTPOST 69 269
PARFUM DE MATHILDE vf 269
PRIVATE prison vf 259
SEXTET vf 269
SHOCK vf 329
STEAMY WINDOWS 159
ULTRA VIXEN 329
VIRTUAL sex with Jenna vf 299

ACCESSOIRES

THRUSTMASTER volant grand prix* 650
THRUSTMASTER manette top gun 329
THRUSTMASTER T2 volant + pedalier* 950
THRUSTMASTER ACM game card 269
CH GAMECARD 3 AUTOMATIC carte accel 269
QS SQUADRON manette gaz + manche 590
PRO PLAYER gamepad 4 boutons. 89
TURBO PLAYER gamepad 6 boutons turbo.. 119
MICROSOFT SIDEWINDER game pad 6b 275
CARTE 3DFX MAXI GAMER + POD vf* 1249

COMMANDEZ
24H / 24
CONSULTEZ
les nouveautés
3615 CENTSOFT 2,23F/mn

CENTURY SOFT BP8 63018 CLERMONT-FD CEDEX 2

NOM TITRES PRIX
PRENOM
ADRESSE
CP TEL. Frais de port ☐ NORMAL 25F
VILLE ☐ COLISSIMO 32F garantie 48H
TYPE DE MACHINE ☐ CONTRE REMBOURSEMENT 75F
☐ CHEQUE ☐ certifie être majeur pour CD charme ☐ CD-ROM TOTAL A PAYER
☐ CARTE BLEUE date d'expiration ☐ Maténel 60F
No Signature
G4 102

La rédac' en folie !

Ben oui, il nous arrive quand même de partir en vacances ! Oooh, pas longtemps, juste ce qu'il faut pour tenir une année de plus sans mourir d'épuisement. Souvenirs d'un paradis perdu.



OLIVIER

Adieu, monde truelle !

Olivier ne connaît pas le mot vacances. Non que son vocabulaire se réduise à une poignée de mots (dont 90 % d'onomatopées) mais parce que c'est la seule période de l'année durant laquelle il travaille... à l'aménagement de son appart'. Enfin, aménager, c'est vite dit. Ruiner une cloison, deux portes et l'essentiel du mobilier pour installer un modeste lavabo, l'opération s'est avérée plutôt destructrice ! Dès lors, on comprend mieux qu'il préfère jouer à la bêta version de Total Annihilation plutôt qu'à Constructor, cela lui permet de prolonger ses vacances, en quelque sorte.



STÉPHANE

Allô, tuba bieeen ?

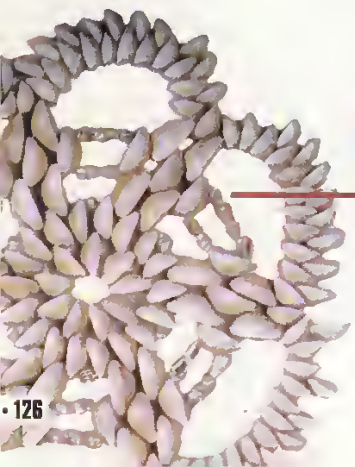
Très attaché à son téléphone portable, Stéphane n'a jamais eu le courage de partir à la mer. Nous avons réagi. Notre première idée ? Le séparer de son portable pendant qu'il jouait à Dark Earth... mais Stephane n'aurait sans doute pas survécu à l'opération. Du coup, nous avons préféré lui confectionner un portable spécial afin qu'il puisse lui aussi goûter aux joies de la mer. C'était sympa. Et bien il n'en a pas voulu ! Ajoutant même « j'ai peur que sous l'eau, il y ait de la friture ». La boutade n'a pas été appreciée, nous lui avons bricolé un portable bourré de nitro.

DIDIER

La vie de châteaux

À incarner des êtres normaux (comme dans Dark Earth), Didier en avait oublié sa petite taille. La réalité l'a pourtant rattrapé... une fois de plus. Parti à la mer, il entreprît en effet d'apprendre à son fils les techniques du château de sable. Mais, se prenant au jeu, il oublia rapidement son projet pour construire lui-même des châteaux partout... et perdit bêtement son fils de vue. Heureusement pour nous, il fût traîné par une mamie jusqu'au poste de sauvetage où le message « le petit Didier attend ses parents » fut immédiatement diffusé. C'est son fils qui l'a récupéré.





ERIC

Offert et damnation

Parti en vacances sur les îles, Éric s'est vu offert un superbe napperon en coquillages par sa compagne... compagne qui lui fit prêter serment de ne jamais se séparer de son napperon, sous peine d'immédiate et irréversible castration. D'abord amusé par tant d'emphase, Éric ne tarda pas à déchanter lorsqu'il comprit ce qu'elle attendait vraiment de lui... Obligé de porter le fameux napperon autour du cou, Éric dut définitivement renoncer à son look de motard qui en trimballe une tonne dans le calbute, et supporter en jouant à Constructor les sarcasmes hilares de la rédaction.

TOP JEUX DE RÔLE

N° 95	Diablo	Blizzard	★★★★★
N° 92	Meridian 59	Studio 3DO	★★★★★
N° 93	Daggerfall	Bethesda Soft	★★★★
N° 91	Albion	Blue Byte	★★★★
N° 83	Stonekeep	Interplay	★★★★

TOP SIMULATION

N° 90	AH64-D Longbow	E. A./Jane's	★★★★★
N° 87	Warbirds	i. Creations	★★★★★
N° 96	Flying Corps	Empire	★★★★★
N° 93	F-22	Novalogic	★★★★
N° 93	Flight Simulator 6	Microsoft	★★★★

TOP ACTION

N° B7	Duke Nukem 3D	US Gold	★★★★★★
N° 94	The Darkening	Origin	★★★★★
N° 94	Archimedean	Blue Byte	★★★★★
N° 91	Quake	GT Interactive	★★★★★
N° 91	Toshinden	Funsoft	★★★★★

TOP SPORT

N° 102	Links LS 98 Edition	Access	★★★★★
N° 95	Sensible World of .	Sensible Soft.	★★★★★
N° 95	NBA Live 97	E.A Sports	★★★★★
N° 91	Links LS	Access	★★★★★
N° 90	Grand Prix 2	Microprose	★★★★★

TOP STRATÉGIE

N° 94	Alerte Rouge	Westwood	★★★★★★
N° 84	Warcraft 2	Blizzard	★★★★★
N° 97	Theme Hospital	Bullfrog	★★★★★
N° 91	Z	Warner I. E.	★★★★★
N° B8	Civilization 2	Microprose	★★★★★

TOP AVENTURE

N° 93	Spycraft	Activision	★★★★★★
N° 102	Dark Earth	Kalisto	★★★★★
N° 98	Titanic	Cryo	★★★★★
N° 95	Discworld 2	Psygnosis	★★★★★
N° 93	Tomb Raider	Core Design	★★★★★

Qui dit nouvelle formule, dit durcissement du système de notation. Vous y êtes habitué, alors pas de surprise de ce côté là. Puisque finalement vous appréciez le système de notation par étoile, nous avons décidé de le placer dans un nouveau pavé de note plus clair qui regroupe les différentes composantes du jeu ; Graphisme, Son, Animation, Durée de vie (eux aussi notés en étoiles). D'autre part, la notation par étoiles est exponentielles ; Un jeu à 2 étoiles est un peu mieux qu'un à une, par contre un jeu à 5 est beaucoup mieux qu'un jeu à 4 !

TOP DU MOIS		STÉPHANE	DEIVILR	DIDIER	ÉRIC	FRÉDÉRIC	THIERRY	RÉDAC GENA	PAGE
DARK EARTH	HIT	★★★★★	★★★★★	★★★★★	-	★★★★★	-	★★★★★	130
LINKS LS 1998 EDITION	HIT	-	★★★★★	-	★★★★	★★★★	-	★★★★★	166
CONSTRUCTOR	HIT	★★★★	★★★★	-	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	138
LES BOUCLIERS DE QUETZACOATL	HIT	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	-	★★★★	148
RESIDENT EVIL	HIT	-	★★★★	-	★★★	-	★★	★★★★	156
WORLDWIDE SOCCER PC	HIT	★★	★★★★	-	-	★★	★★	★★★★	186
BATAILLES DU PACIFIQUE		★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★	-	★★★	174
BLOOD OMEN : LEGACY OF KAIN		★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	170
DARK COLONY		★★★	★★★	-	★★★	★★★	-	★★★	160
THE TONI REBELLION		-	★★★	-	-	★★★	-	★★★	196
WARLORDS 3		-	★★★	★★★	★★	★★★	-	★★★	192
688 (I) HUNTER/KILLER		-	★★	★★★	-	★★★	-	★★★	188
TRUCKS		-	★★	-	★★★	-	★★★	★★★	198
DÉMONS ET MANANTS		★★	★★	-	★★★	★★★	-	★★★	178
F-16 FIGHTING FALCON		-	★★★	-	-	★★	-	★★★	182
THEATRE OF PAIN		★★	-	★★★	★★	-	★★	★★★	194
PETE SAMPRAS TENNIS 97		-	★★	-	-	-	-	★★★	190
MEAT PUPPET		★	★★	★★	-	-	-	★★★	200
WIPEOUT 2097		★★★	★★	-	★★	★★	★★	★★	204
ATOMIC BOMBERMAN		-	★★	-	★★	★★	★	★★	202
REDLAM 2		★	★★	★★	-	-	-	★★	206
MACHINE HUNTER		★★	★	-	-	★	★	★★	208

Bombe Beurk ★ Pfff ★★ Bof ★★★ Mouais ★★★★ Yeah ★★★★★ Genial ★★★★★★ Rah Lovely !!!

THIERRY

Fœtal attraction



Trois semaines à l'étranger, c'est quand même long pour quelqu'un qui, hier encore, semait des miettes de pain pour être sûr de retrouver le logement familial ! En plus, les États-Unis, c'est loin... et cher, surtout quand on téléphone à ses parents 15 fois par jour. Ça a dû les énerver car, à son retour, les retrouvailles furent pénibles. Thierry, offrant cet « œuf souvenir » à sa mère tout en ajoutant « je serai toujours ton petit dinosaure », s'entendit dire qu'à son âge, il serait temps qu'il s'émancipe un peu. Brisé, il joue désormais à Constructor, les larmes aux yeux.

FRED

New Yoork !

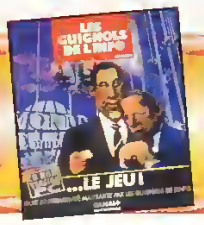
Nous lui avions dit qu'il ferait mieux de rester à la rédac' pour jouer à Dark Earth et Constructor dans sa petite cage... mais Fred a quand même pris ses vacances à New York ! Alors, qui l'a imprudemment fait boire après minuit ? Mystère. Toujours est-il qu'un soir, il s'est mis à chanter du Sinatra au milieu de la 5e Avenue... provoquant ainsi une panique générale. On l'avait pris pour un Gremlin. Finalement, le F.B.I l'a relâché après 5 heures d'exposition au soleil mais à condition qu'il porte cette plaque autour du cou. Juste pour rassurer la population, lui a-t-on dit.



Auchan LE TOP SEP

Chaque mois le meilleur des

1 LES GUIGNOLS DE L'INFO



L'AVIS DE GEN 4 : Premier titre inspiré des Guignols de l'Info, ce divertissement ludique est totolement loufoque, et vous permettra de retrouver les morionnettes des Guignols dons une course ou pouvoir digne de lo réalité. Les jeux sont hiloronts et lorsque vous progressez, vous êtes récompensé por des extroits des meilleurs moments des Guignols. Que demonder de plus ?

L'AFFAIRE 149 F

Éditeur : CANAL PLUS MULTIMÉDIA
Genre : DÉLIRE

2 LITTLE BIG ADVENTURE 2

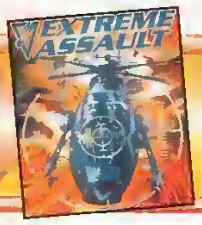


L'AVIS DE GEN 4 : Suite des aventures de Twinsen, le héros gentillet imaginé par l'équipe d'Adeline Softwore. Dons un monde très originol et très cortoonesque, vivez de nouvelles oventures polpitantes. L'explorotion, l'hobileté et surtout l'ostuce seront ou rendez-vous de ce nouveou classique du genre !

★★★★

Éditeur : ELECTRONIC ARTS
Genre : AVENTURE

3 EXTREME ASSAULT



L'AVIS DE GEN 4 : Les programmeurs de Blue Byte s'affirment définitivement comme les meilleurs du moment, ovec ce jeu qui tourne dans de bonnes résolutions avec des milliers de couleur, sons nécessiter un PC hors du commun, ce qui est assez rore de nos jours. Vous y dirigez un hélicoptère ou cours de missions ayant pour but de renvoyer les aliens chez eux... Excellent !

★★★★

Éditeur : BLUE BYTE
Genre : ACTION

4 CONSTRUCTOR



L'AVIS DE GEN 4 : Imoginez un jeu comme Sim City orrosé à l'humour anglois, et vous aurez une idée de ce qu'est Constructor. Ici, vous êtes promoteur ou lieu de maire, et du coup, tous les coups sont permis, surtout les plus vicieux. Très complet, drôle et palpitont, c'est un des meilleurs jeux du genre...

★★★★

Éditeur : ACCLAIM
Genre : STRATÉGIE

5 WORLD WIDE SOCCER



L'AVIS DE GEN 4 : Jusqu'à maintenont, les footbolls en 3D n'avoient jomois été très convainquonts. Plus beoux que les classiques jeux en 2D, la jouobilité n'étoit jomois ou rendez-vous. C'étoit sons compter sur l'expérience de Sego, dont la version console de ce jeu s'est foit lo réputotion d'un des meilleurs foot du genre.

★★★★

Éditeur : SEGA
Genre : SPORT

LA VIE AUCHAN.
ELLE AQUELQUE CHOSE DE PLUS.

★ À VOIR ★★ PAS MAL ★★★ BON ★★★★ TRÈS BON

TEMBRE 97

jeux disponibles sur PC CD-Rom

GEN4 ERATION
LE MENSUEL DES JEUX MICRO

6 PHANTASMAGORIA 2

L'AFFAIRE 249 F



L'AVIS DE GEN 4 : Attention, voici un jeu d'aventure prenant, terrifiant, mais à ne pas mettre entre toutes les mains. Très gore et très malsain, l'ambiance du jeu pourra perturber... même les plus adultes d'entre vous. Vous jouez le rôle d'un type un peu poumé, travaillant dans une société d'informatique où, un à un, les employés se sont assassinés sauvagement.

Éditeur : SIERRA Genre : AVENTURE

7 TRUCKS ★★★



L'AVIS DE GEN 4 : Dans un monde " anarchique " délirant, vous êtes un mercenaire de la route, un camionneur qui se vends au plus offrant pour accomplir des missions plus ou moins dangereuse. Le jeu, entièrement en 3D, nécessite d'abord de bien conduire le camion, mais aussi de savoir tirer, les armes, assez variées, étant très nombreuses. Un jeu amusant, à l'ambiance sonore très réussie.

Éditeur : MICROFOLIE'S Genre : COURSE

8 LEGACY OF KAIN ★★★



L'AVIS DE GEN 4 : Basé sur le hit PlayStation du même nom, Legacy Of Kain est le premier jeu " à la " Zelda sur PC, c'est à dire mélangeant habilement jeu de rôle et jeu d'action... même si l'action prime un peu plus ici. Le scénario ? Vous jouez le rôle d'un vampire (avec tout ce que celo entraîne...) oyont pour but de restaurer divers royaumes magiques. Un nouveau genre de jeu sur PC !

Éditeur : ACTIVISION Genre : ACTION/RÔLE

9 DEMONS ET MANANTS ★★★



L'AVIS DE GEN 4 : Et voici une sorte de variation autour du thème de Warcraft. Vous devez faire ici prospérer vos villages et érigeant des bâtiments, en combattant les ennemis, etc. Le jeu est un peu plus réaliste, avec la gestion de l'âge de chaque personnage, des saisons, etc. En plus, Démons & Manants est particulièrement humoristique !

Éditeur : ELECTRONIC ARTS Genre : STRATÉGIE

10 IZNOGOUD

L'AFFAIRE 199 F



L'AVIS DE GEN 4 : Ce jeu de plates-formes ne propose peut-être pas la jouabilité d'un Maria ou d'un Sonic, mais il réussira à divertir les plus jeunes, en leur offrant la possibilité de contrôler Iznogaud, le célèbre personnage de bonde dessinée, dans un jeu aux graphismes très réussis.

Éditeur : MICROID Genre : ACTION

★★★★★ EXCELLENT ★★★★★★ MYTHIQUE



Tous les produits testés par Génération 4 sont soumis à plusieurs critères d'évaluation : graphisme, son, animation, durée de vie, innovation, compatibilité système...
La note globale et finale prend l'ensemble de ces points en compte mais il demeure un facteur primordial : l'intérêt du produit.

Auchan,
c'est l'assurance de trouver la nouveauté, un rayon classé par thèmes, des dizaines d'excellents jeux à 99 F, des bornes de démonstrations, des vendeurs compétents, et un choix important dans tous les domaines.





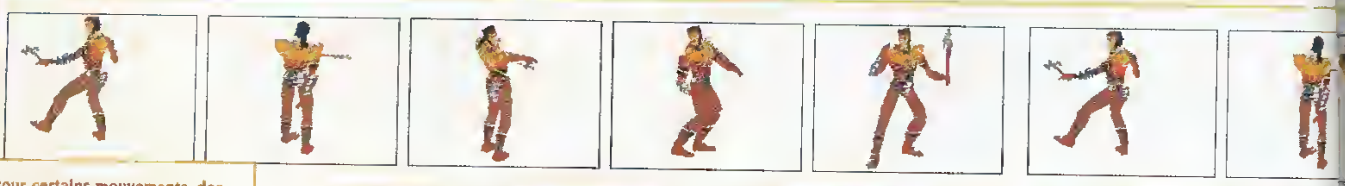
Editeur Kalisto. **Format** PC CD-Rom Win95. **Genre** Aventure/Action. **Prix** env. 400 F. **Date de sortie** disponible. **Config. Mini.** P90, 16 Mo, CD 4x, carte SVGA, 40 Mo sur disque dur. **Config. Conseillée** P133, 16 Mo, CD 8x, carte SVGA 2 Mo, 200 Mo sur DD, joypad.

Dark Earth

Un petit coin de ciel bleu

Depuis le temps que nous suivions ce jeu, une certaine impatience commençait à nous détruire les terminaisons nerveuses. Enfin, après une très longue période de bêta-test, Dark Earth est parvenu entre nos griffes... et il n'en repartira pas de sitôt !

Mon père m'a donné le nom de Ridail Tield, il y a de cela un peu moins de 30 cycles solaires. Étant jeune, je fus enlevé par une troupe itinérante de fouineurs. Je ne dois ma survie qu'à mes connaissances en l'art de soigner les maladies. Aujourd'hui, je parcours les terres désolées du grand désert maudit, dans l'espoir de trouver des ruines de l'Avant pour redécouvrir leurs pouvoirs oubliés ! Lorsque je suis arrivé à la Stallite Sparta, j'ai tout de suite senti le malaise ambiant qui y régnait. Le Prêvot Dhorkan venait tout juste d'instaurer un couvre-feu, suite à une attaque sur la Grande Prôneuse Lory par ces maudits Kankalites. Les Gardiens du Feu, ces guerriers protecteurs de nos cités de lumières avaient eux-mêmes été touchés. L'un des leurs, le jeune Arkhan, fils du Guérisseur Rylsadhar a même été contaminé par une substance maléfique. Le lendemain, j'ai découvert que la ville avait été envahie par des Shankrs, ces maudits mutants de l'Obscur. Une fois de plus, j'ai dû m'enfuir pour ne pas



Pour certains mouvements, des seances de motion capture ont ête nécessaires pour rendre le resultat plus réaliste !







Cette charmante personne, nonchalamment affalee sur votre couche est votre promise. Petit veinard !

Si elle continue a m'houspiller avec sa masse d'arme, je lâche mon epee et je lui arrache les oreilles, aussi vrai que j'm'appelle Mike!

succomber aux forces de l'Obscur… Les survivants du Stallite essayaient cependant de sauver ce qui pouvait l'être, le jeune Arkhan semblant avoir trouvé au plus profond des cavernes sous la cité de lumière un artefact du Grand Solaar…»

Voilà le discours que pourrait vous tenir l'un des protagonistes de Dark Earth. Avouez que l'ambiance s'annonce prenante. Et pour réussir un projet de cette envergure, il fallait tout d'abord assurer à l'histoire une cohérence et une force capable de prendre le joueur aux tripes. Avec plus de trois ans de développement derrière lui, Dark Earth a bénéficié d'un gigantesque travail de conception et de recherche Que ce soit la société, la technologie post-apocalyptique, la religion et même les personnages, tout tient vraiment la route et le joueur plonge à 100 % dans l'ambiance du jeu. En fait, petit à petit, la magie de cet univers envoûtera le joueur sans même qu'il en ait conscience Pour preuve de la crédibilité de Dark Earth, sachez qu'en plus d'un jeu de rôle déjà édité par Multisim, il ne serait pas impossible de voir l'univers de « Sombre Terre» décliné sur d'autres médias (romans, BD… et qui sait, une production audiovisuelle ?).

2D EN TROIS DIMENSIONS

Le choix des développeurs bordelais s'est fixé sur une représentation du jeu assez originale. On retrouve un mélange de 3D et d'écrans fixes qui pourra sembler *a priori* quelque peu désuet à l'heure où la 3D texturée règne en maîtresse incontestée. Paradoxalement, pour ce cas précis, cela sert encore un peu plus l'atmosphère glauque de Dark Earth. Personnellement, j'ai surtout pu y jouer chez moi sur mon Pentium 120, alors

LES LICENCES DARK EARTH

Le jeu de rôle Dark Earth est disponible chez Multisim depuis quelques mois déjà et vous retrouverez tous les ingrédients de cet univers passionnant. Vous y trouverez une description complète du Stallite Phenice, plus d'une vingtaine de classes de personnages (marcheur, gardien du feu, etc.), à travers des manuels représentant en tout plus de 300 pages superbement illustrées.







Certains endroits sont vraiment vastes, avec des sources lumineuses diffuses qui se reflètent sur les personnages !



L'inventaire se décompose en deux parties. Les armes d'un côté et les objets de l'autre.



Par moment, vous serez accompagné ou vous devrez suivre un deuxième personnage.

que les derniers gros produits ramaient de folie ! Pour palier aux éventuelles critiques, les graphistes et animateurs de Kalisto se sont déchaînés. Ils ont réussi, non seulement à donner au jeu un style graphique complètement inédit (entre le gothique et les délires de Jules Verne), mais aussi à doter tout ceci d'une luminosité sinistre, brumeuse et froide. La plupart des lieux sont sombres, sales, inquiétants, avec des angles de vues choisis avec soin pour surprendre encore un peu plus le joueur, sans oublier les divers jeux de lumières dynamique. Quelques petites animations viennent encore ajouter un peu à la vie de votre Stallite (Cf. lexique), même si certains endroits sont franchement un peu trop calmes !

Rapports humains

Dark Earth, c'est plus de 100 personnages différents, pour plus de 4000 animations au total, dont près de 800 pour le héros principal à lui tout seul ! Chacun d'entre eux se différencie tant par ses attitudes, par sa voix ou encore par son aspect. En fait, au fur et à mesure de l'aventure, sans même vous en rendre compte, vous en viendrez à percevoir pour certains d'entre eux une véritable «personnalité». Selon vos actions précédentes, ils changeront en effet de comportement vis à vis de vous. Sans trop vous dévoiler le rôle de chacun, vous retrouverez toutes les relations humaines classiques : trahison, amour, amitié, etc. Les dialogues avec tous ces personnages





Chacun des lieux a d'abord été dessiné avec soin avant d'être modelise en 3D

Lexique

Bâtisseurs : ce sont les ouvriers et les artisans du Stallite. Ils se chargent de construire et d'entretenir les bâtiments de la cité, de vérifier et de consolider les murs d'enceinte, de fabriquer les meubles et les outils...

Crache-Feu : terme darkearthien pour désigner les armes à feu !

Fouineur : La plèbe des Stallites, récupérant tout ce qu'ils peuvent pour l'échanger contre de la nourriture.

Gardien ou Feu : soldats à la solde des prôneurs, ils sont une sorte de milice fanatique.

Guérisseur : équivalent du médecin, avec cependant une approche plus mystique.

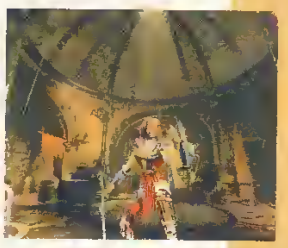
Nourrisseurs : paysans et chasseurs œuvrant à l'intérieur des Stallites, mais aussi dans l'Extérieur, récupérant s'il le faut de la nourriture datant d'Avant.

Proneur : la caste des prêtres du Grand Solaar, qui détiennent le pouvoir, constituent aussi les savants, la magistrature et les médecins (guérisseurs). Certains d'entre eux, les Initiés, ont accès à des connaissances de l'Avant !

Stallite : ville construite autour d'un mystérieux rayon lumineux. Elle est constituée généralement d'une ville haute et d'une ville basse, fortifiée pour résister aux assauts de l'Obscur.

LES PERSOS

Phedoria



La capitaine des gardes ne vous porte pas dans son cœur. Elle reste néanmoins une alliée de choix.

Arkhan



C'est vous ! Avant, vous étiez beau, vaillant, charmeur. Ensuite, vous pourrez entonner d'une belle voix caverneuse un remix d'un chant célèbre de l'Avant : « Quoi ma gueule ? Qu'est-ce qu'elle a ma gueule ! ».

Delia



Cette danseuse de charme est malheureusement fiancée. Vous aussi d'ailleurs ! Alors admirez sa prestation et soyez galant, elle vous le rendra.



Cruel dilemne : soit vous entamez la conversation avec le bureaucrate rébarbatif, soit vous faites du gringue à la jolie danseuse.



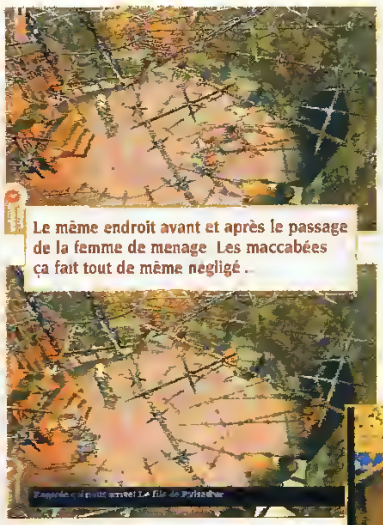
seront un aspect essentiel de l'aventure. Vous trouverez certes des discussions linéaires dans leur déroulement, mais elles sont suffisamment variées pour tenir la route et même surprendre le joueur. N'hésitez donc pas à discuter avec tous les protagonistes, en insistant, car vous apprendrez des détails essentiels pour bien appréhender l'intrigue et le monde de Dark Earth. En outre, en prenant un objet en main, vous pourrez interroger les gens à son propos ou leur offrir, selon les cas ! Il est d'ailleurs à noter la présence d'un carnet virtuel, qui note automatiquement pour vous toutes les discussions que vous avez eues. De même, vous pourrez revoir à tout moment n'importe laquelle des séquences cinématiques déjà vues, juste pour le fun.

UN SCÉNARIO DYNAMIQUE

Le jeu se déroule plus ou moins en temps réel, sachant que votre personnage doit se dépêcher pour trouver un remède au mal qui le ronge. Il existe cependant un certain nombre d'actions à effectuer absolument pour déclencher une progression du scénario. En général, vous avez alors droit à une superbe animation !
Cependant, pour le reste, le joueur est totalement libre d'aller où il veut et chacun des personnages du jeu vivra sa vie indépendamment. Il faut d'ailleurs par moments chercher un peu avant de trouver la personne voulue. En outre, il existe parfois plusieurs solutions pour passer un obstacle. Le joueur n'est pas en effet obligé d'être le gentil héros que l'on voit trop souvent. Vous pouvez choisir d'attaquer n'importe qui juste pour le plaisir. Attention cependant, car ceci modifiera alors l'attitude des autres personnages envers vous et vous risquez alors de vous retrouver très vite désigné comme l'ennemi public N°1. Et pour avoir tenté le coup, je peux vous dire que vous risquez de finir l'aventure beaucoup plus vite que prévu.
Votre personnage est le point crucial de l'aventure et il ne cessera de vous



« Kesta ta à m'regarder comme ça ? Tu veux allez rejoindre le machabee derrière ? Tu cherches le baston ? »



Le même endroit avant et après le passage de la femme de menage. Les maccabées ça fait tout de même negligé..



Les armes blanches sont tres inspirees de celles du Moyen Âge. Cette donzelle use d'un dérivé de la terrible masse d'arme.



Voilà un patio à l'ambiance tres méditerraneenne. Entre azulejos et cactus nain, vous n'aurez malheureusement pas le droit au farniente...

Belle image d'ambiance où on voit le travail effectué par les graphistes.



surprendre. Vous découvrirez petit à petit sa vie, ses amis, sa marginalité. Vous allez surtout très vite être contaminé, tout comme lui, par un poison qui cause à toute votre personnalité une terrible mutation. À partir de ce moment, vous pourrez à tout moment choisir de jouer soit en mode «lumière», donc normal, soit en mode «ombre». Dans ce dernier cas, cela modifiera vos actes et vos paroles. Ainsi, devant un lit, en mode lumière, l'action par défaut sera de se reposer ou de le fouiller. En mode «ombre», vous pourrez alors le fracasser ! De même, lors d'une discussion qui semble bloquée par le mépris de votre interlocuteur, quelques menaces peuvent éventuellement arranger les choses... Cela signifie donc que pour chaque endroit et pour chaque dialogue, les scénaristes ont donc dû penser le jeu selon deux aspects radicalement opposés, avec en plus des possibilités de combinaison ! Ce travail de titans a été mené de main de maître et globalement, le joueur a vraiment l'impression de pouvoir faire ce qu'il veut ! Attention cependant... Il faut faire attention à ne pas manquer un détail important, car retraverser toute la ville inutilement risque de devenir fastidieux à la longue, même si vous pouvez courir !

Aventure mouvementée

Un monde violent comme Dark Earth ne pouvait donner lieu à un jeu d'aventure mollasson, et les nombreux combats qui vous attendent vont vite vous le faire comprendre. Alors que vous déambulez dans les divers endroits, les rencontres risquent de souvent s'avérer hostiles.



Yarrrrggg ! Pour faire peur à ses ennemis, celui-ci s'est fait la tête à la Mel Gibson dans *BraveHeart*. En tout cas il a une dentition impeccable.

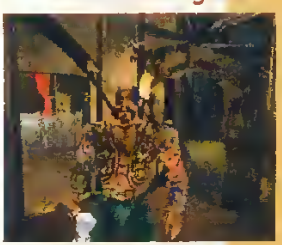
LES PERSOS

Thanandar



Comme dans toute superproduction qui se respecte, le gros méchant est vraiment moche. Encore pire que vous, c'est dire !

Bogdaran



L'armurier de votre Stallite. Malgré son sale caractère, il constituera un de vos plus précieux alliés.

Armal Sadak



Ce chef des fouineurs est une mine d'informations. Sa passion pour le jeu d'Othello va constituer pour vous un défi délicat à négocier.



Les intellos du cru sont vraiment des idéalistes. Celui-ci croit vraiment échapper aux coups de sabre avec les œuvres complètes de Marx !

Chouette, on trouve même un marionnettiste dans l'coin.

Conseils de jeu

Pour ne pas vous retrouver bloqué trop vite, n'oubliez pas en début de jeu le CD dans la bibliothèque. D'autre part, si vous possédez un Othello, entraînez-vous avec, cela vous servira plus tard dans l'aventure.

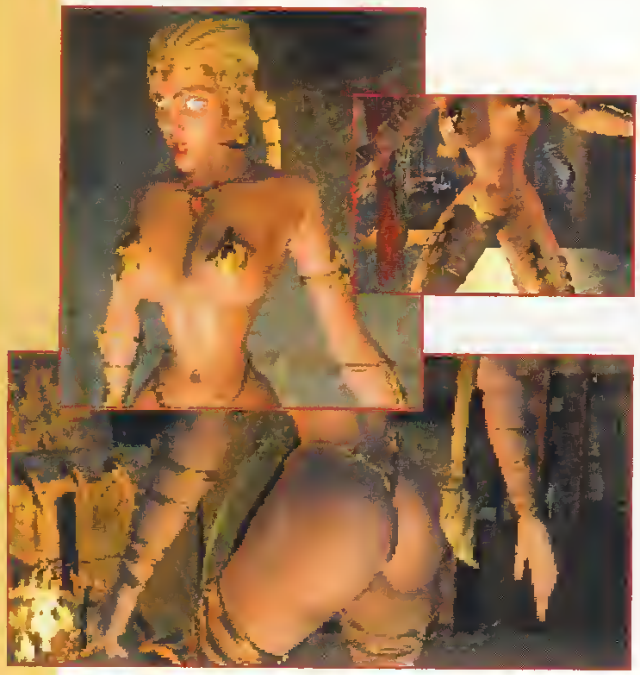
Une simple pression sur la touche «C» et vous voilà en mode combat. N'oubliez pas que dans le monde de Dark Earth, il est aussi possible de faire appel aux bons sentiments des individus. Soudoyer un garde avec un peu d'alcool ou de nourriture peut vous éviter de dangereux combats. La plupart des armes que vous trouverez seront des armes blanches, que cela soit des couteaux, des haches, des épées... Vous pourrez même combattre à mains nues s'il le faut, avec chaque fois plusieurs coups possibles, complètement différents. Ne vous attendez pas cependant à voir en Dark Earth un concurrent à un Toshinden ou à un Virtua Fighter. En fait, on pourrait presque qualifier les combats de stratégiques. Il faut en effet utiliser au mieux les obstacles pour ne pas vous exposer à une attaque dans le dos. Tiens, j'avais peut-être oublié de préciser que certains combats vous amèneront à affronter deux ennemis en même temps. D'un seul coup, vous pouvez alors les toucher tous les deux, mais il faut savoir les attirer dans un endroit étroit. De même, maîtriser l'art de la parade vous sauvera la mise plus d'une fois. Une fois la maîtrise de vos coups acquises, vous apprécierez pleinement le reste de l'aventure. Les moins doués pourront même utiliser une option de parade automatique !

Vous aurez aussi accès à des Crache-Feu, très rares dans le monde de Dark Earth. Il faut bien sûr les approvisionner en munitions, encore plus rares, mais elles constituent le seul moyen efficace pour tuer un adversaire sans prendre de risque. Attention à ne pas attaquer un ennemi doté de ce genre d'arme sans en être pourvu vous-même, car vous allez finir très vite dans l'Obscur ! L'interface de jeu est un modèle de simplicité puisque vous déplacez votre personnage au clavier. À l'aide de très peu de touches, vous pouvez le faire agir sur un objet, discuter, combattre, donner un cadeau à quelqu'un... Les développeurs ont surtout eu l'excellente idée de doter le jeu de nombreux raccourcis clavier. Vous pourrez ainsi définir une dizaine d'objets que vous pourrez assigner aux touches

Les ZOOMS en temps réels ajoutent à la profondeur des écrans !

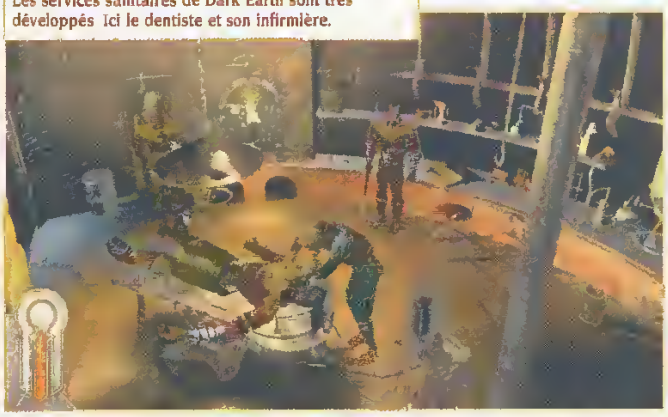
Le repos du guerrier

Entre deux combats allez vous détendre un peu dans les clubs du coin. On y rencontre de charmantes donzelles vêtues d'or et de courants d'air...





Vu son regard éclairé, monsieur n'est pas vraiment un rat de bibliothèque...


Les services sanitaires de Dark Earth sont très développés Ici le dentiste et son infirmière.

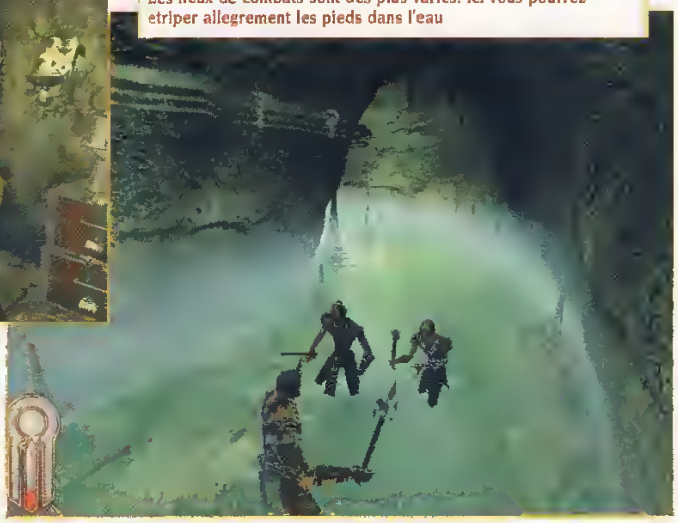
numériques. Une simple pression et vous aurez l'objet en question (une arme le plus souvent) en main.
Il est bien difficile de prendre ce jeu en défaut et mis à part quelques rares problèmes de placement de caméras, qui gêne une bonne visibilité ou à des gestions de collisions parfois approximatives, la réalisation graphique est franchement somptueuse. En outre, vous pouvez en début de partie régler à la fois les couleurs, le contraste et la luminosité pour que le jeu pète plus sur votre moniteur. L'ambiance sonore, assez discrète, colle parfaitement au reste de l'aventure, tout comme les voix françaises, très bien choisies et dans le ton. Là encore, vous pouvez à tout moment modifier l'intensité des musiques ou des effets sonores. Le système de sauvegarde est peut-être un autre élément discutable, puisqu'il faudra trouver des autels de Dieu Solaar dans le jeu pour le supplier de bien vouloir sauvegarder votre position. Cela vous oblige parfois à des allers-retours un peu longuets pour assurer vos arrières ! Avant de finir le jeu, vous allez passer de nombreuses heures à errer dans Sparta et ses alentours. Au bout du compte, vous découvrirez quelques-uns des secrets de ce monde mystérieux et surtout, vous aurez dans la bouche un arrière-goût de poussière de Shrank. Avec un univers aussi original et envoûtant, on espère maintenant que Kalisto décline très rapidement ce monde en de nouveaux produits. Alors ? Jeu de stratégie, nouvelles aventures, JDR ou jeu d'action en 3D, les paris sont ouverts ! ■

Didier Latil

L'opinion de Roberto

★ *Dark Earth bénéficie non seulement d'une réalisation fort agréable, mais aussi - et surtout - d'un excellent scénario, notamment grâce à la profondeur de l'univers du jeu. Le monde de Sombre-terre est à la fois cohérent, riche et détaillé. Ce souci du détail engendre une ambiance envoûtante qui immerge complètement le joueur dans l'histoire. La non-linéarité du jeu, la possibilité de choisir l'attitude de son personnage et les séquences de combat parachèvent un cocktail réussi digne d'une superproduction hollywoodienne.*


Ouah l'aut' hé ! Y s'la joue le grand serin avec son opinel !


Les lieux de combats sont des plus variés. Ici vous pourrez etriper allegrement les pieds dans l'eau



L'avis de Didier

★ *Cela faisait longtemps que je l'attendais et tout comme pour Dungeon Keeper il y a deux mois, le produit ne m'a aucunement déçu. Après une période difficile d'adaptation aux combats, j'ai été ravi par le scénario, la réalisation et l'univers de Dark Earth. Plus que tout, c'est la liberté laissée au joueur qui m'a le plus séduit, avec non seulement la possibilité de faire varier son attitude entre «lumière» et «ombre», mais surtout le fait que l'on peut passer la plupart des obstacles de plusieurs façons, plus ou moins fines !*

HIT

Dark Earth

Graphisme	★★★★★
Son	★★★★
Animation	★★★
Durée de vie	★★★★

Les plus
- Univers envoûtant
- Richesse du scénario
- Réalisation superbe

Les moins
- Visibilité parfois limite
- Quelques longueurs



Editeur System3/Acclaim. **Format** CD-Rom PC. **Genre** Stratégie/gestion. **Prix** Env. 350 F. **Sortie** début septembre. **Config. Mini.** 486DX4-100, 8 Mo, CD-4x. **Config. Recom.** P5, 16 Mo, CD 4x, 600 Mo sur le disque dur.

Constructor

Résidents et ville

Avec Constructor vous allez vous apercevoir qu'entre le promoteur et le locataire, n'est pas le plus vicieux celui que l'on croit ! Vous apprendrez également qu'être «assigné à résidence» ne concerne pas seulement les suspects d'une enquête policière !



Original sans l'être, Constructor est un jeu à la SimCity qui n'en est pas un... Oulà, c'est mal parti ! Hem... Pour être plus clair, ce premier jeu de stratégie/gestion développé par System3 propose un concept similaire à celui initié par Maxis : bâtir une ville. À la différence prêt que vous n'êtes pas le maire, mais un simple promoteur, c'est-à-dire sujet à la concurrence déloyale de vos collègues et au despotisme du conseil municipal. Constructor se focalise également sur la «vie de quartier», et met ainsi entre parenthèses un certain nombre de points typiquement Simiens. Plus question par exemple de régler les problèmes de circulation automobile inhérents à une grande ville, il vous suffit simplement de placer ici et là une bouche de métro ; finis aussi les problèmes liés au relief du terrain, au commerce, au chômage, à l'industrie et à la pollution, désormais seule la satisfaction de vos locataires et des conseillers municipaux vous importe. Et si vous pensez avoir gagné au change, détrompez-vous ! Entre les catastrophes naturelles de SimCity et

Les locataires



Chacun de ces dix couples de locataires possède des caractéristiques uniques. Ils jouent à saute-mouton avec plus ou moins de régularité, sont sensibles à des degrés divers au stress, payent rubis sur l'ongle ou rechignent à mettre la main au portefeuilles et enfin, prennent plus ou moins soin de la décoration intérieure.

Les Skinheads
Ils détestent le bruit par dessus tout, se reproduisent à toute allure et stressent pour un rien.

Les Punks
Très portés sur la chose, leurs enfants font les meilleurs flicaillons de la ville !

Les Intellos
Étroits d'esprit, ils savent ce qu'ils veulent (faire un max d'enfants !) et vous le font savoir.

Les Yuppies
Jeunes (longtemps) et sportifs, ils aiment faire la fête, à deux (dans un lit) ou entre amis (dans le jardin).

La famille Stockbroker
La crème des locataires, quasi immortels, excellents conseillers financiers et insensibles au stress.

Les Beaufs
Rapiats, ils n'apprécient que modérément la sérénade et possèdent la durée de vie la plus courte.

Les Étudiants
Plus baba cool tu meurs d'une overdose ! Ils s'acquittent sans fléchir du paiement du loyer.

Les Anciens Combattants
Adeptes de la surveillance de quartier, ils détestent être observés et exigent une sécurité optimale.

Les Professeurs
Excellents parents, actifs socialement, ils n'en sont pas moins insupportables.

La famille Sloane
Fils à papa coincés, ils détestent par dessus tout les enfants et la gymnastique qui les précèdent.



Si une maison dont le locataire est mort ou a été expulsé reste trop longtemps à l'abandon, les cafards ne tardent pas à s'en emparer pour terroriser le quartier.

▶ les querelles de voisinage de Constructor, ne sont pas les plus terribles celles que l'on croit !

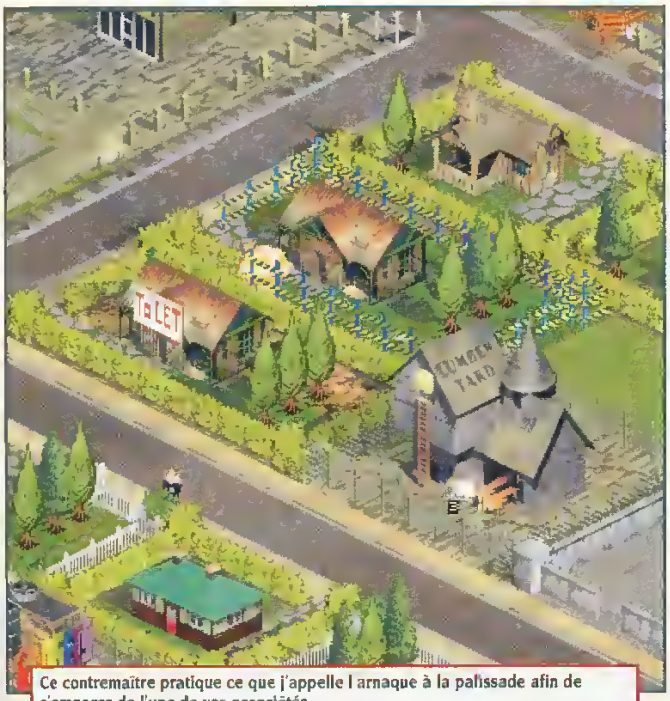
Avant de commencer une partie, le joueur doit sélectionner l'un des cinq scénarios proposés. Le premier, *Conquête Financière*, consiste à obtenir en moins de 40 ans un solde bancaire d'un mi... mi... million de dollars (excusez-moi, c'est l'émotion, mais l'idée qu'il soit possible d'avoir une telle somme sur son compte en banque, y compris dans un jeu, m'a toujours troublé). Le second scénario, *Egomania*, vous oblige à construire chaque type de maisons, plus... une pyramide en votre mémoire ! Le troisième, *Domination du Monde* (mon préféré), vous met au défi de posséder une maison sur chaque parcelle de terrain (y compris celles achetées par votre ou vos adversaires, cela va sans dire). Le quatrième, *État utopique*, vous impose de posséder trois couples de locataires de chaque catégorie ayant chacun un indice de bonheur supérieur à 90 % (c'est impossible !). Et enfin le dernier, *Construisez, construisez*, parle de lui-même.



Une poignée de hooligans, un hippie, ou comment se débarrasser au plus vite d'un locataire indésirable

Scénario catastrophe

Première remarque. Constructor ne propose pas de scénario catastrophe (à la SimCity), où le joueur doit résoudre une situation de crise sans passer par la phase de développement. On notera également l'absence de mode Tutorial, obligeant le joueur à consulter un manuel gros comme le bottin (mais pas aussi chiant quand même) afin d'en saisir ne serait-ce que les mécanismes de base. Le joueur débute ainsi une partie avec un quartier général, une poignée d'ouvriers et un bout de terrain , sans



Ce contremaître pratique ce que j'appelle l'arnaque à la palissade afin de s'emparer de l'une de vos propriétés.



Il est possible d'obtenir de nombreuses informations sur ses locataires en pénétrant à l'intérieur de leur maison.

C'est « ça » ou du pognon, à vous de décider du mode de paiement de vos locataires.

oublier les pépettes (le capital), sans lesquelles le joueur aurait dû se contenter de planter des pâquerettes, ce qui aurait tout de même grandement affecté la portée ludique de Constructor. Les concepteurs de System3 ont donc pris une excellente décision en filant un peu de tunes au joueur pour qu'il puisse, par exemple, commencer à construire une usine à bois. Pour cela, il faut qu'une équipe de travail, composée d'un contremaître et d'au moins un ouvrier, aille poser les fondations sur la parcelle de terrain détenue, avant d'y monter l'usine. À l'aide de cette première infrastructure, il est possible de construire trois types de maison (toutes en bois). Chaque nouvelle usine (ciment, brique, acier) permet d'accéder à un panel supplémentaire de bâtiments. Enfin, pour passer au niveau de construction supérieur, il faut simplement qu'au moins un exemplaire de chaque maison ait été bâti.

Ville en autarcie

Une fois votre première maison terminée, il convient de la rentabiliser en y aménageant un… locataire ! Enfin, un couple de locataire. Ces derniers peuvent payer de deux façons (voire trois si l'on compte les petits services à la mafia) : en vous donnant un loyer ou en vous confiant leur progéniture ! Vous devez en effet auto-subvenir à l'expansion de votre quartier, c'est-à-dire vous assurez que vous aurez toujours suffisamment de locataires pour remplir vos maisons et suffisamment d'ouvriers pour les bâtir. Vos premiers locataires peuvent ainsi vous fournir des tunes, de la main d'œuvre ou de futurs locataires. Le joueur doit ainsi jongler entre ces trois modes de paiement de façon à ne jamais être freiné dans son expansion. Ce qui aurait été relativement simple si les catégories sociales de vos locataires n'entraient pas en jeu. Chaque niveau de construction vous donne en effet accès à deux nouveaux couples de tourtereaux, qui ne donnent naissance qu'à des mouflets ▶

« Drôle, Constructor l'est grâce à la caricature sociale induite par la personnalité des dix couples de locataires. »



Les bâtiments abritant les nuisibles sont les seuls dont les réparateurs refusent de s'occuper.

Le Hippie



Spécialiste du squat et de la teuff dans la rue, il peut aussi bloquer vos usines ou vous aider à vous débarrasser d'un autre hippie.

Le Clown



Il aime jouer avec les allumettes, hypnotiser les chiens, effrayer les fantômes et faire mourir de rire (?) les passants.

Le Fantôme



Il peut rendre invisible l'un de vos personnages, posséder un locataire, hanter une maison ou faire appel à son cousin Zombi.

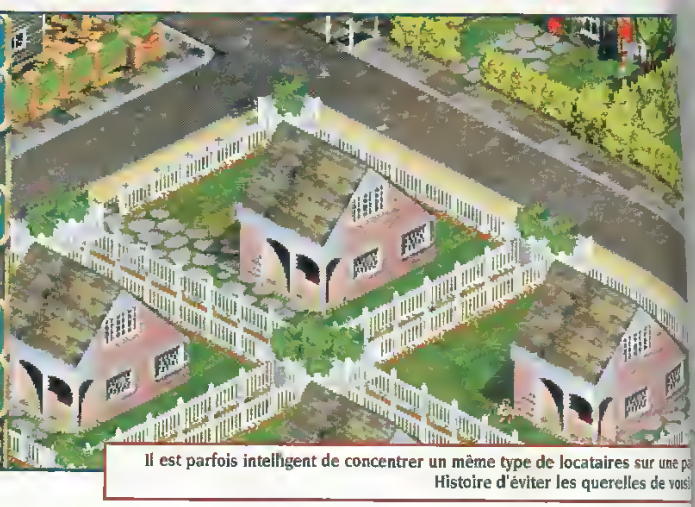
Mr. Fixit



Il déteste les gadgets électroniques, mais adore mettre de l'eau dans le gaz et vice versa. Faites venir un décorateur dès qu'il est parti !



Certains locataires sont particulièrement friands et exigent une quantité invraisemblable de gadgets.



Il est parfois intelligent de concentrer un même type de locataires sur une pa
Histoire d'éviter les querelles de voisi

▶ d'une classe sociale égale ou supérieure à la leur, et refusent de grimper aux rideaux d'une demeure ne correspondant pas à leur niveau ! Voilà pour l'aspect gestion. Il faut maintenant qu'on parle… Qu'on parle de la concurrence déloyale du, des deux voire des trois promoteurs auxquels vous aurez décidé de vous mesurer. Vous pouvez consulter derechef l'encadré consacré aux nuisibles pour vous apercevoir que l'ambiance n'est pas à la franche camaraderie (après tout, on est entre collègues), mais bien aux coups de genoux dans les testicules.

« Le joueur est obligé d'avoir une parfaite organisation pour suppléer l'interface déficiente. »

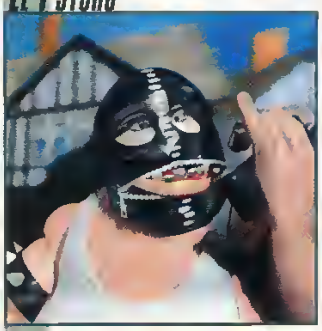


L'achat d'une parcelle s'effectue à partir de cet écran et doit être approuvé par le Conseil Municipal.

La tuile !

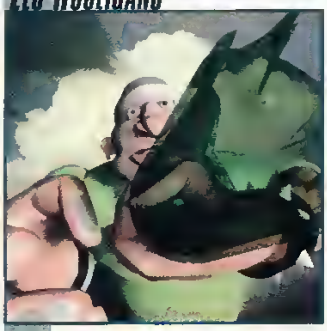
Ce n'est pas pour rien si l'intro du jeu met en scène un mafioso en train de couler un ouvrier dans le béton ! Très vite, les « nuisibles » envoyés par vos collègues et amis envahissent les rues de votre quartier pour créer un peu d'animation, s'éclater chez vos locataires, faire la fête quoi ! Deux arnaques sont aussi couramment pratiquées. L'*arnaque à la palissade* consiste à s'emparer d'une maison concurrente en envoyant un contremaître démonter sa palissade (protégé si besoin est par une escouade d'ouvriers, la main sur la clé à molette). Quant à l'*arnaque à la parcelle*, j'ai presque honte de vous en parler… Elle consiste à construire sur une parcelle de terrain achetée par votre adversaire, voire au milieu de la parcelle de façon à l'empêcher de construire quoi que ce soit ! Difficile ? Constructor ? Oh que oui ! Franchement pénible même, et ce quel que soit le niveau de difficulté choisi. Facile, moyen ou difficile, c'est kifkif bourricot. Enfin presque

Le Psycho



Pulp Fiction (pour le look) et Massacre à la tronçonneuse sont ses films préférés, rien ne lui résiste : maison, palissade ou... locataire !

Les Hooligans



Faire la fête, chercher la bagarre, provoquer les bandes adverses et terroriser les gens « normaux », sont leurs passe-temps favoris.

Le Voleur



À la fois braqueur, pickpocket, kleptomane et déménageur, le voleur peut même s'emparer des armes utilisées par les mafiosos !

Les nuisibles

Envoyés par vos adversaires, ils stressent vos locataires, perturbent votre expansion et nécessitent une intervention prompt et radicale sous peine de devenir un cancer de quartier. La création d'un poste de police est sans doute la façon la plus simple de vous débarrasser de la majorité d'entre eux. Une poignée de nuisibles (squatters, poltergeists, etc) nécessitent en revanche des moyens plus spécifiques.

Les décors par exemple (Prés verts, Rivage, Petite ville, Ville ciment, Jungle) changent en fonction de ces trois niveaux, histoire de vous compliquer la tâche topographiquement. Il est même possible d'affronter jusqu'à trois adversaires gérés par l'ordinateur ou des joueurs humains en réseau. Contrairement à SimCity 2000, où il était possible de flâner en contemplant sa petite ville (et si je mettait un arbre au coin de cette rue à côté de la petite pancarte bleue ?), Constructor ne laisse aucun répit au joueur. Celui-ci est sans cesse sollicité par ses locataires, agressé par ses adversaires (sans parler de son banquier) et oppressé par le conseil municipal !

Maire alors !

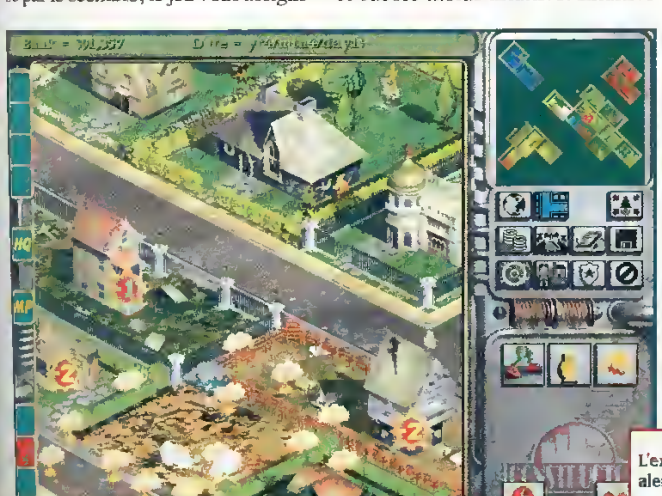
En plus de l'objectif principal imposé par le scénario, le jeu vous assigne régulièrement des missions secondaires débouchant sur l'attribution de bon points ou au contraire la perte de trois/quatre de vos meilleures valeurs immobilières, voire le retrait pur et simple de votre permis de construire ! Mis à la porte comme un vulgaire locataire, quel triste destin pour un promoteur ! Ces missions doivent toutes s'effectuer dans le laps de temps imparti, et peuvent être le résultat des inspections régulières effectuées par la municipalité, ou liées aux exactions de vos adversaires : arrêter un voleur, endiguer le flot de booligans, etc. Si vous espériez vous faire de tunes sur le dos de vos locataires en vous la coulant douce, c'est raté ! D'autant que Constructor possède un défaut majeur, augmentant encore la difficulté du jeu : une interface peu ergonomique et encore moins intuitive. Intuitive passe encore ; les icônes peu « causantes » sont sauvées par l'aide en ligne et l'absence de mode Tutorial compensé par un manuel très complet (qu'il est fortement conseillé de prendre pour livre de chevet). L'ergonomie en revanche pose un gros problème. Le joueur est en effet obligé d'avoir une parfaite organisation pour suppléer l'interface déficiente.



La constitution des équipes de travail s'effectue à partir de cet écran. Puisqu'on vous le dit !



La mafia, contrairement à la banque, n'accepte aucun délai de paiement.



L'explosion d'une maison cause des dégâts aux alentours et peut même tuer quelques voisins.

L'Ouvrier



Il travaille sous les ordres du contremaître et ne rechigne pas à en venir aux mains si besoin est.

Le Contremaître



Chef d'équipe suivi de ses ouvriers, il est en solo un expert du dynamitage et du démontage de palissade.

Le Réparateur

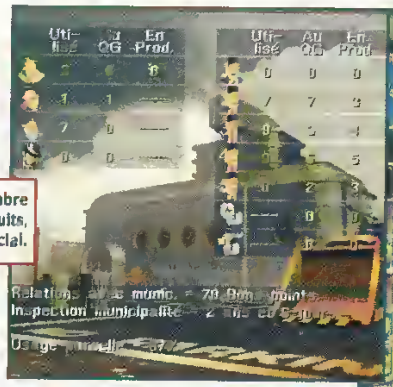


Il passe derrière les apprentis bricolos et peut faire monter le prix de revente d'une maison.

Le Policier



Il traque le nuisible comme d'autres la nuisette et n'apparaît qu'après la construction d'un poste de police.

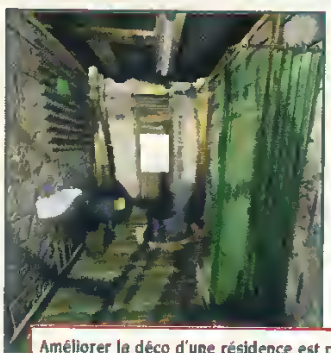


Le QG permet de s'enquérir du nombre de locataires utilisés, disponibles et produits, par niveau social.



Vos locataires broient du noir ? Plantez deux ou trois arbres dans leur jardin, leur moral s'en ressentira.

Déjà débordé, il devra encore se concentrer sur la gestion des équipes de travail, tournant très vite au casse-tête polynésien (encore plus dur que le chinois). Après avoir sélectionné une poignée d'ouvriers pour une opération coup de poing, on aurait ainsi souhaité disposer d'une icône permettant de les renvoyer à leur occupation d'origine. On aurait également aimé avoir accès à plus de fonctions à partir du menu d'affichage de résidence, et ainsi opérer des modifications (comme changer le mode de paiement des locataires) sans être obligé de repasser à l'intérieur des résidences…





Améliorer la déco d'une résidence est parfois indispensable, après le passage d'une bande de hooligans ou le départ mal digéré de locataires expulsés. Elle permet aussi de rendre vos locataires heureux... comme des lapins dans l'eau !

Autonomie de quartier

Des dizaines de petits détails obligent ainsi le joueur à passer par une suite de menus ou à mettre au point des manips dont il se serait bien passé. Bien évidemment Constructor reste jouable, et propose même des raccourcis clavier très utiles, comme l'attribution de touches de fonction aux équipes de travail fonctionnant sur un principe identique aux formations d'Alerte Rouge. Mais après avoir goûté à l'interface d'un Dungeon Keeper, il est difficile de ne pas être frustré. Un dernier reproche pour la route ? Allez, j'insiste ! Une autonomie accrue des équipes de travail aurait été souhaitable afin de soulager le joueur. Pourquoi ne rentrent-ils pas au QG une fois un travail accompli ? Pourquoi ne sortent-ils pas de la maison une fois les travaux demandés effectués ? Autant de questions sans réponse et de temps perdu pour rien. Bon, se sera tout pour les défauts, repassons aux points forts. Techniquement excellent, Constructor est en outre drôle, complet et d'une implacable logique. Drôle, il l'est grâce à la caricature sociale induite par la personnalité des dix couples de locataires. Les animations en images de synthèse apparaissant sur la TV située en haut à droite de l'écran y sont également

Le Mafioso



Homme des basses besognes, il opère pour le compte de la famille, à qui VOUS devez des comptes.

La main d'œuvre

Contrairement à vos locataires, ils ne meurent pas mais gagnent en efficacité avec l'expérience. L'ouvrier travaille ainsi plus vite et le mafioso troque son couteau contre un Uzi ! On aurait également souhaité qu'ils deviennent un plus autonomes au fil du temps, ce qui n'est malheureusement pas le cas. Leur QI reste équivalent à celui d'un ornithorynque d'eau douce.



Le décor de jungle profite d'une ambiance sonore totalement adaptée à l'environnement de jeu.

L'opinion d'Olivier

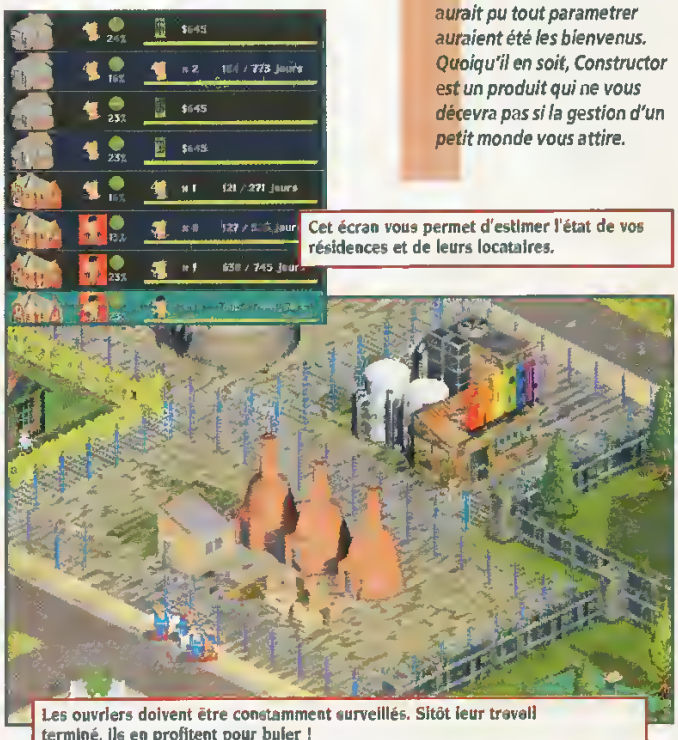
★ *Il est clair que Constructor se rapproche plus de Theme Park que de SimCity, et c'est ce qui fait son charme. Animations excellentes et drôles, ce qui fait surtout son originalité dans le genre, c'est la possibilité de se balancer des vacheries entre promotteurs peu scrupuleux. En ce qui concerne l'interface, il est vrai que quelques tableaux récapitulatifs à partir desquels ont aurait pu tout parametrer auraient été les bienvenus. Quoiqu'il en soit, Constructor est un produit qui ne vous décevra pas si la gestion d'un petit monde vous attire.*

pour beaucoup. Complet, il l'est grâce à la variété des tactiques offensives et défensives, aux multiples possibilités de développement, aux situations sans cesse nouvelles provoquées par l'inadéquation d'un locataire à une résidence, aux milles et une façon de régler un billion et demi de problèmes, etc

En terrain vague

Le joueur doit ainsi apprendre à connaître les familles de façon : 1/ à anticiper leurs besoins (exemple : un abri de jardin afin que le professeur puisse mener ses expériences à bien sans nuire à la déco de sa maison !) ; 2/ à ne pas commettre les mêmes erreurs (exemple : les intellos veulent un type de palissade en particulier, celui promis par la brochure publicitaire !). Enfin Constructor est d'une logique à toute épreuve et chaque décision du joueur à une conséquence. Des preuves ? Moins les ouvriers sont nombreux dans une équipe, plus vite ils s'épuisent. Si vous dotez une résidence d'une niche, les contremaîtres ennemis n'essayeront plus d'en démonter la palissade ! Si vous logez suffisamment de professeurs, l'un d'eux finira par devenir médecin. Améliorer la décoration d'une chambre resserre les liens conjugaux et accélère les naissances ! Sans cesse surpris, le joueur est obligé de réagir au quart de tour aux sollicitations de ses locataires ou du conseil municipal. Il doit aussi essayer de prendre de vitesse son adversaire tout en se développant intelligemment. Difficile mais passionnant, Constructor tient ses promesses en terme d'intérêt et de durée de vie ■

Thierry Falcoz



Cet écran vous permet d'estimer l'état de vos résidences et de leurs locataires.

Les ouvriers doivent être constamment surveillés. Sitôt leur travail terminé, ils en profitent pour buter !



Si vos locataires meurent, la maison se dégrade très rapidement. A vous de trouver de nouveaux tourtereaux.



Ils ne sont pas méchants, simplement bruyants. Mais au fond de leur cœur, ils ne demandent qu'à être aimés... les hooligans.

L'avis de Thierry

★ *Constructor est ni plus ni moins le jeu de gestion/stratégie le plus difficile, le plus complet, le plus drôle, bref le plus accrocheur, auquel il m'ait été donné de jouer depuis... depuis bien longtemps. Seule son interface, aussi peu ergonomique qu'un scaphandre de plongée, le prive des cinq étoiles auxquelles sa richesse et son originalité le destinaient. Il faudra donc vous armer de patience et devenir un as de la planification kolkhosienne pour finir ne serait-ce qu'un scénario de ce qui est pour moi le jeu de la rentrée.*

HIT

Constructor

Graphisme	★★★★★
Son	★★★★
Animation	★★★★
Durée de vie	★★★★★

Les plus
- L'humour
- La richesse
- La réalisation

Les moins
- L'interface
- Le manque d'autonomie des ouvriers

CRARON K'LHANNA PRA'MIN

PE
AS

LE POINT
DE RENCONTRE ENTRE
LA RÉALITÉ ET LE NÉANT

PlayStation

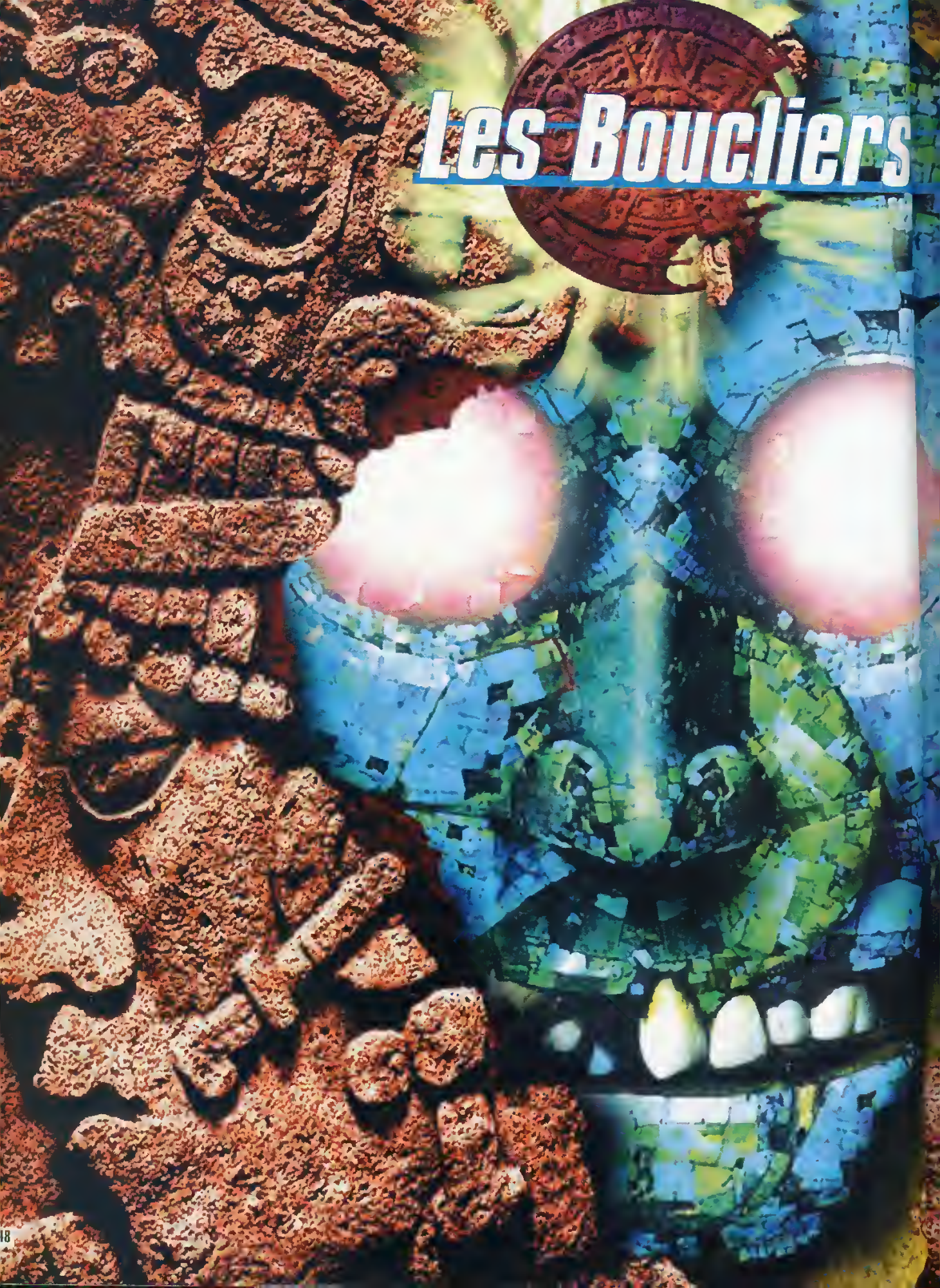









ARCHON
ROCHAN
BAR'MON TARG
RFECT
ASSIN
PRÉSENTÉ PAR GROLIER INTERACTIVE
"L'ENVIRONNEMENT EN 3D
EST BIEN RÉUSSI"
PC TEAM
"UN JEU D'AVENTURE TOUT À LA FOIS
RICHE ET TRÉPIDANT"
GEN 4
"UN SCÉNARIO DIGNE DES MEILLEURS FILMS
DE SCIENCE FICTION"
CD-ROM MAGAZINE
GROLIER INTERACTIVE PRÉSENTE PERFECT ASSASSIN. UNE PRODUCTION VERITAS
CRÉÉE PAR KEV WALKER ET DÉVELOPPÉE PAR SYNTHETIC DIMENSIONS
AVEC CHARON DANS LE RÔLE DE PERFECT ASSASSIN.
GROLIER INTERACTIVE
Synthetic Dimensions


Les Boucliers



Éditeur Virgin. **Format** CD-Rom PC. **Genre** Aventure. **Prix** Env. 300 F. **Sortie** Fin septembre. **Config. Mini.** P90, 16 Mo, CD 2x, Win95. **Config. Recom.** P166, 32 Mo, CD 10x.

de Quetzacoatl

Quetzacoatl ma gueule ?

Après l'affaire des Templiers, notre ami George Stobbart s'est encore fourré dans de sales draps. Pour sa seconde aventure, il n'a effectivement pas trouvé mieux que d'aller contrarier une divinité maya qui pourrait bien revenir sur Terre ! Maladroit !

Après des Chevaliers de Baphomet captivants mais un peu bavards, Revolution signe la suite de son jeu à succès, récompensé récemment par un Gen d'Or. Autant dire qu'il va intéresser du monde ! À la vue des captures d'écran, on s'aperçoit déjà que le graphisme n'a rien perdu de sa superbe et qu'il a même été amélioré. Quelles couleurs ! Quel trait ! Chaque écran est un véritable tableau ! De ce point de vue, pas de déception : on évolue au milieu de graphismes superbes qui ont gagné des effets de transparence, de fumée, ou la superposition de plusieurs niveaux de décors.. Bref, on est drôlement heureux d'évoluer dans un environnement agréable à l'œil dans lequel on ne confondra pas un chapeau avec une casserole, comme c'est souvent le cas dans certains jeux de ce type (ben oui, après on a l'air fin avec une casserole sur la tête…). Mais cette splendeur visuelle n'est pas gratuite, contrairement à celle du premier volet. On sera effectivement déçu de voir que les animations (fort bien décomposées donc dignes de celles d'un dessin animé de bonne facture)



Ah, on peut dire que ça commence fort ! À peine le jeu vient-il de débuter que la mort rôde déjà ! Help !



Même si certaines situations sont désagréables, comme cet emprisonnement, il ne faut pas s'affoler, c'est prévu...



Pour éloigner le policier de son commissariat, Nicole devra utiliser tout son charme et l'accompagner chez lui !

ne sont pas aussi fluides que dans les Chevaliers de Baphomet.. Logique lorsque le jeu commence à ramer sur certains écrans particulièrement travaillés (avec un Pentium 133 quand même...). Désolé de commencer par une mauvaise surprise, mais il y a ensuite pas mal de qualités à passer en revue !

Quetza quoi ?

Si George Stobbart n'est pas Indiana Jones, leurs aventures commencent à se ressembler furieusement, même si le second n'a pas chaque fois en charge la sauvegarde de la Terre ! Pourtant, les expéditions de nos deux héros les plongent systématiquement dans l'histoire mystérieuse, et les opposent à des organisations de fanatiques. Et vu le succès, il faut croire que l'on apprécie spécialement ce genre de thèmes. Il était donc légitime que Les Boucliers de Quetzacoatl lorgnent à nouveau dans cette direction.

Comme d'habitude, le jeu commence sur les chapeaux de roues (comme quoi, on s'habitue à tout !) : George est ligoté sur une chaise, un incendie menace de le carboniser tandis qu'une énorme araignée velue se dirige vers ses mollets. Heureusement que la séquence d'introduction raconte comment il en est arrivé là ! L'histoire quant à elle (au début) est complètement floue . Nicole, notre brunette chérie s'est faite kidnapper après avoir rendu visite à un professeur spécialisé dans l'histoire sud-américaine. On ne sait absolument pas sur quoi elle enquêtait mais une chose est sûre : si l'on veut des éclaircissements, il va falloir la retrouver. Que l'on se rassure : il ne s'agit pas du but de l'aventure puisqu'on mettra la main sur Nicole (mais pas là où vous pensez...) très rapidement. Disons simplement pour résumer sans trop en dévoiler qu'une compagnie d'import-export, un trafiquant de drogue et un professeur français semblent mêlés à un vaste complot qui viserait à faire revenir sur Terre une idole maléfique au cours d'une éclipse ! C'est bien simple, il ne manque plus que Lovecraft et ses Grands Anciens, déjà conviés au jeu vidéo dans Prisoner of

Les adeptes du bondage vont être servis : Nicole ligotée sur une chaise, immobilisée.. Quasiment offerte !



Han ! Dans la tête ! Plus tard dans le jeu, j'espère bien que cet indien paiera cher ce geste inélegant !





Même si l'endroit s'y prête, ce n'est pas le moment d'acheter des souvenirs mais de glaner des informations !



Quelqu'un semble très occupé à jouer de l'orgue dans l'arbre... Provoquons un incendie pour le faire sortir !

lce ! Il conviendra bien sûr de démêler le vrai du faux et d'y voir clair dans cet étrange sac de nœud.
Pour varier les plaisirs et changer un peu du premier volet, le jeu (qui débute à Paris) nous emmènera bien sûr au soleil : Caraïbes, Amérique du sud et tout ce qui s'en suit : jungle, pyramide, villages indigènes, hôtels cinq étoiles… heu non, pas hôtels cinq étoiles.

« Les énigmes, à défaut d'être cérébrales, sont amusantes et pleines d'humour. »

Ça promet !

Oh oui ! Oh oui ! Même si l'on est un peu perdu au début, il suffira d'avancer un peu et surtout, d'arriver au cœur de l'action, en Amérique du sud, pour y voir plus clair et savoir exactement quel rôle George doit jouer dans le schmilblik. Avant, on en sait tellement peu que l'on se borne à résoudre des actions (parfois absurdes, comme verser de l'absinthe dans le verre d'un inconnu !) un peu au hasard. Parlons-en, d'ailleurs, des actions. D'abord, il y en a plus que dans la première aventure. C'est bien simple : on évolue sans cesse dans des séries de trois ou quatre vastes écrans dans lesquels il y a plusieurs actions bien précises à accomplir pour en sortir. Bien entendu, il ne faut pas s'attendre à de grandes nouveautés puisque la résolution des énigmes passe par une manipulation intensive des objets qui se conjugue à des phases de dialogue (moins fournies que dans les Chevaliers, c'est exact, mais importantes tout de même) avec les personnages. Alors forcément, tout cela n'est pas toujours très logique : il est par exemple étonnant d'emporter une boîte de croquettes pour chien en pleine jungle, ou de se balader avec ▶

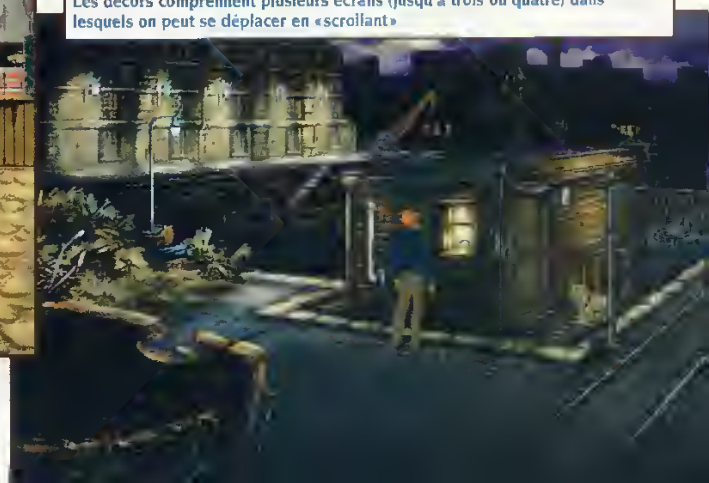
Arrivée très discrète de nos héros en Amérique du sud. Ils ne risquent pas de se fondre dans la population !



Ici, le but sera de savoir ce que représente la carte du fond, devant laquelle deux hommes discutent

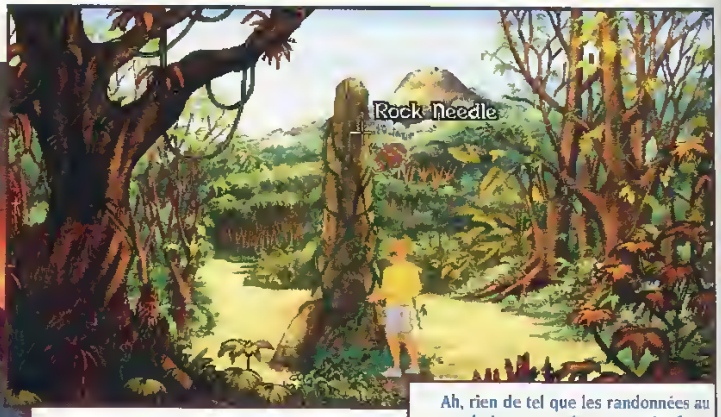


Les décors comprennent plusieurs écrans (jusqu à trois ou quatre) dans lesquels on peut se déplacer en «scrollant»





Pom pom pom... Le son des tambours.. Un sacrifice. Allez-vous faire le coup de l'éclipse comme Tintin ?



Ah, rien de tel que les randonnées au grand air pour se depayser.. Sauf que là on est un peu paume !

▶ un ver mort ou un string dans sa poche... Mais bon, n'est pas Gabriel Knigbt 2 (et oui, ça reste mon jeu d'aventure préféré) qui veut

Comme c'est la règle dans les jeux d'aventure animés, on résout donc moult énigmes qui à défaut d'être vraiment cérébrales, restent tout de même amusantes et souvent pleines d'humour. Cela permet d'avoir des éclaircissements sur l'histoire et bien sûr, d'avancer dans le jeu.

En ce qui concerne la difficulté, le niveau a été légèrement relevé : il y a beaucoup plus de choses à faire que dans le premier volet, mais tout a été bien ajusté puisque la logique et l'astuce restent les meilleurs moyens de se sortir des embûches. Mis à part quelques situations bien précises, les blocages sont rares et jamais insurmontables. Il est en effet impossible d'avancer dans le jeu en ayant oublié un objet qui sera indispensable plus tard. C'est très confortable, très rassurant, mais le jeu devient donc très linéaire et moins imprévu. On est ainsi obligé d'accomplir les actions dans un ordre bien précis avec la sensation d'être toujours attendu par le jeu et privé de liberté

Un exploit renouvelé

Mais venons-en à l'essentiel : l'intérêt. Si une fois encore, le scénario est travaillé (on regrettera juste



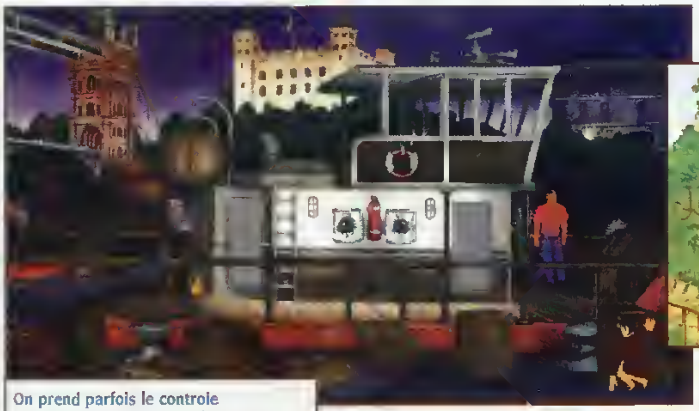
Cette bestiole bloquant le passage, il va falloir trouver un moyen de la faire déguerpir.. À coup de sarbacane ?

Chemise jaune.. Short en jean... Lunette noires . Non vraiment George, change de garde-robe .





J'espère qu'en vacances vous n'êtes pas habillé comme ca .. On dirait un allemand en short, c'est simple !



On prend parfois le controle de Nicole. ici, elle devra s'introduire dans un bateau salement garde.



Un homme en bien mauvaise posture.. Un chat dévorant un poisson. . Et vous êtes fier de vous ?

qu'au milieu du jeu, l'aventure vire à la recherche aux pierres sacrées, thème un peu bateau) et prenant, il est néanmoins légèrement moins captivant que celui des Chevaliers. On ne sera pourtant pas privé de surprises et de rebondissements puisque tout est là pour dépayser le joueur. Comme Indiana Jones, on accomplira quelques actions d'éclat spectaculaires, histoire de faire travailler l'adrénaline et de déclencher des séquences cinématiques. Les écrans quant à eux, en plus d'être très soignés, restent agréablement variés. Que l'on évolue dans un hangar, sur des docks, en pleine jungle, dans un musée, dans un appartement, sur une plage, dans une pyramide, bref, là où l'enquête se déroule, on reste admiratif. Après une quinzaine d'heures de jeu, on se dit que l'exploit des Chevaliers est à nouveau réussi. Le seul problème est que l'effet de surprise a disparu et que les Boucliers de Quetzacoatl, en dépit de ses qualités, reste une suite. Habitués au meilleur, on est en plus déçu lors des baisses de régime : quelques énigmes et quelques passages sont inévitablement un peu moins intéressants que d'autres et l'on se surprend à somnoler alors qu'on devrait réagir.

Au niveau de l'interface, personne ne sera dépaysé puisque le principe des icônes en bas de l'écran a été conservé : les sujets de conversations comme les objets sont représentés par de petits dessins . Enfantin. La réalisation ne souffre donc d'aucun défaut majeur puisque ni la musique, ni l'ambiance sonore, ni la qualité graphique ne déçoivent. Les voix françaises n'étant pas encore incluses dans la version bêta, il n'a pas été possible de s'en faire une idée. Les voix anglaises étaient en revanche très réussies !

Finalement, Les Bouchers de Quetzacoatl réjouira tous ceux qui désirent poursuivre les aventures de George. Vu la qualité de sa première aventure, il était certes difficile de faire mieux, disons donc que les développeurs sont parvenu à égaler leur première création ■

Luc-Santiago Rodriguez

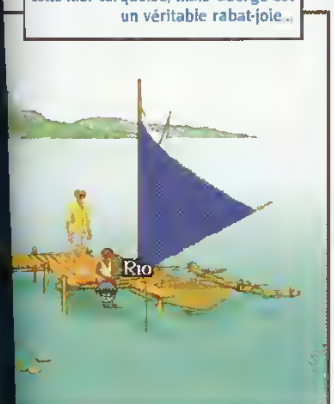
Ligotée . Puis évanouie... Decidément, les occasions ne manquent pas d'approfondir les rapports avec Nico !



T'as d'bô yeux tu sais, Nicole Dommage que George soit aussi asexué. . Quel benêt !



On aurait bien piqué une tête dans cette mer turquoise, mais George est un véritable rabat-joie..



L'avis de Luc-Santiago

★ *Après un coup de maître comme les Chevaliers de Baphomet, il paraissait difficile de faire mieux. Cette suite, si elle ne surpasse pas son modèle, vaut largement autant que lui : la réalisation a été améliorée et les énigmes s'adressent à un public très large. On appréciera une fois encore le scénario basé sur l'histoire mystérieuse, ainsi que la bonne durée de vie. On regrettera juste que l'animation pâtisse de l'excellence graphique et qu'une configuration de base soit juste suffisante pour profiter de cette belle aventure.*

L'opinion de Sébastien

★ *Traditionnel... C'est le premier mot qui me vient à l'esprit après avoir joué à ce jeu d'aventure. Les énigmes, les décors, les situations, tout a été façonné dans un moule déjà maintes fois utilisé. On aurait aimé plus d'originalité et de nouveautés pour ce deuxième opus des aventures de George Stobard. Bien évidemment, avec sa réalisation irréprochable et ses nombreux rebondissements, cette suite procure tout de même un immense plaisir de jeu. Ce qui se fait de mieux dans le jeu d'aventure traditionnel et conventionnel.*

HIT

Les Boucliers de Quetzacoatl

Graphisme	★★★★★
Son	★★★★
Animation	★★★
Durée de vie	★★★★★

Les plus
- C'est bô !
- Progression « sécurisée »
- Énigmes logiques

Les moins
- Linéaires
- Animation
- Jeu à l'ancienne



Pilotez sur les routes du monde entier.
Traversez les déserts d'Afrique, découvrez les forêts mystérieuses d'Amérique, serpentez dans les sommets canadiens...
Affrontez des conditions climatiques extrêmes !

Etes-vous prêt à relever le défi ?

International Rally Championship



15 circuits sur tous les continents



Un éditeur de circuits très facile d'utilisation



Jeu à 2 sur écran splitté et à 8 en réseau



Retrouvez toutes les sensations d'un vrai rallye

Europress

HOT LINE UBI SOFT
08 36 68 46 32
(2,23 Frs/mn)

http//www.ubisoft.fr

3615 Ubi Soft
Astuces, Trucs et Astuces

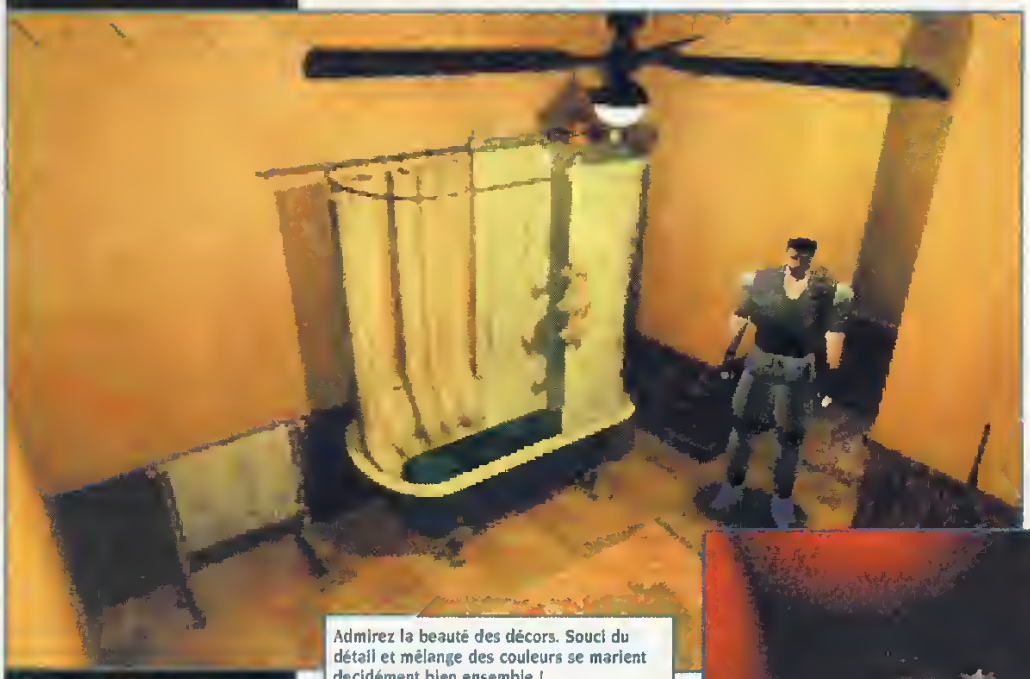
Ubi Soft

Resident Evil

La maison du bonheur

Lors de sa sortie sur console, il y a 2 ans, Resident Evil n'était pas passé inaperçu. Sa réalisation, son ambiance et son scénario en avaient fait un hit. C'est donc avec la victoire à moitié en poche qu'il envahit nos écrans.

Ce mois-ci ont débarqué à la rédaction Wipe Out 2097 et Resident Evil (prononcez : résidente ivol). Ces deux jeux, radicalement différent l'un de l'autre, présentent pourtant deux points communs. *Primo*, ils sont tous deux issus du monde des consoles. *Secundo*, ils exigent une carte 3D pour fonctionner correctement. Le terme «carte 3D» est ici utilisé au sens large. Il comprend la carte Mystique, la Monster 3D, l'Orchid Righteous, la Creative 3D Blaster et d'autres cartes dont j'ignorais même l'existence. La seule restriction concerne la mémoire vidéo qui devra s'élever à 4 Mo. Pour les non-possesseurs de cartes accélératrices 3D, deux modes de jeu leur sont proposés (Cf. encadré). Si je vous raconte tout cela, ce n'est pas parce que je suis payé à la ligne mais simplement pour vous expliquer que le jeu a clairement été conçu dans l'optique de ces dites cartes. C'est pourquoi tout ce qui suit dans ce test s'appuie sur la version 3Dfx (Monster 3D). Maintenant que nous avons réglé ce détail, passons aux choses sérieuses : le scénario. Après le meurtre de plusieurs familles dans une contrée reculée, une équipe de policiers est envoyée sur place pour éclaircir le mystère. Suite à sa disparition, une deuxième équipe (composée entre autres de Jill et Chris, nos deux héros) est envoyée sur les lieux. C'est à ce moment que commence l'inoubliable vidéo d'introduction de Resident Evil. On y voit la deuxième équipe de policiers se faire attaquer par une bande de monstres indéfinissables. Le sang gicle, les cris d'horreur retentissent et des membres sectionnés jonchent le sol. En clair, on assiste à une suite de clichés gores et burlesques à la fois. Ajoutez à cela un jeu d'acteurs qui égale presque celui de Bernard Menez



Admirez la beauté des décors. Souci du détail et mélange des couleurs se marient decidément bien ensemble !



J'espere que vous n'êtes pas cardiaques car l'arrivee de ce chien est des plus inattendues.



Mais tu vas me lâcher la jambe zombie a la noix ! J'ai autre chose a faire que de me rouler par terre, moi.

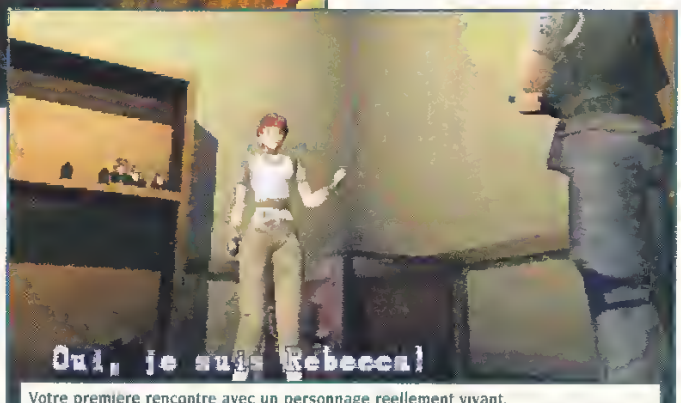
Format CD-Rom PC
Éditeur Capcom
Sortie fin septembre début octobre
Prix Env. 300 F
Genre Aventure/action
Config. Mini. avec carte 3D : P90, 16 Mo, 100 Mo HD, CD 4x ; sans carte 3D : P166, 16 Mo, 100 Mo HD, CD 4x
Config. Recom. avec carte 3D : P133, 32 Mo, CD 8x ; sans carte 3D : P133, 32 Mo, CD 8x



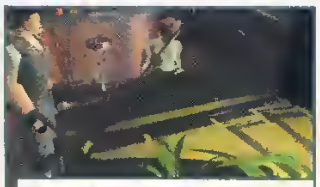
J'avoue que j'éprouve une legère apprehension a l'idée de plonger dans le noir profond de ces escaliers.



Je ne lui ai pas fait les sommations d'usage. Pourvu que je ne sois pas renvoyé pour faute professionnelle !



Votre premiere rencontre avec un personnage reellement vivant. Et en plus c'est une fille !



Dis poupée, tu fais quoi apres ton boulot ? Si ca te tente, je connais un super bon restaurant



C'est le moment de tourner une page de votre vie. Autrement dit de sauvegarder votre partie.

dans *Vivement Lundi* et vous détenez tous les éléments pour comprendre pourquoi cette séquence d'introduction est inoubliable. Un monument de série B !

« Les murs suintent de sang et les lumières dévoilent d'inquiétants recoins. »

Maman, j'ai peur !

Lorsque l'équipe arrive dans la maison (ou plutôt le manoir), elle ne compte plus que trois membres. Un des flics s'est envolé avec l'hélicoptère (elle est belle la police américaine !) et un autre gît en morceaux dans le jardin (vous devriez essayer, ça fait du très bon engrais). Mais l'ambiance si détendue (car risible) de la séquence d'introduction s'est effacée au profit d'une atmosphère glauque et inquiétante. Et c'est dans ce climat à la Alone in the Dark (premier du nom) que vous allez faire vos premiers pas. Mais avant de vous lancer dans l'aventure, vous devrez surmonter la première vague de réflexions qu'inspire le jeu et qui se rapproche du : « Waouh, c'est vachement beau ! » et « oh, c'est hyper fluide ! ». En effet, le personnage est superbement dessiné et on distingue nettement les différentes parties de son corps. Pour une fois et pour notre plus grand bonheur, le héros (ou héroïne) possède un visage humain. On est loin de l'allure polygonale de Lara Croft (même en version 3Dfx) ! Les objets qui entourent le personnage sont de deux catégories. Ceux qui ont une importance ou tout du moins qui peuvent être examinés sont très fins et détaillés (statue, horloge, etc.). Les autres s'inscrivent dans des décors beaucoup plus brouillons mais extrêmement colorés. Ces derniers sont sombres et effrayants. Les murs donnent l'impression qu'ils suintent de sang et les quelques lumières n'arrivent pas à chasser des zones obscures plus qu'inquiétantes. Cette ambiance stressante ne serait pas totale si une musique discrète mais efficace n'était pas jouée en fond sonore. Vous entendrez les pas du héros retentir (différemment en fonction du ▶



Gestion d'inventaire, affichage du plan, surveillance de votre état de santé, c'est ici que ça se passe.

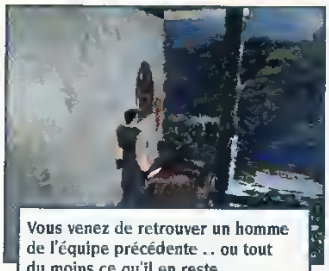


Les giclées de sang ne sont pas superbement realisees... c'est bien la seule chose !

revêtement du sol) et les zombies produiront un bruit de frottement en traînant leur corps. Si je vous dis qu'en plus certains ennemis arrivent par surprise en brisant des fenêtres ou au détour de certains couloirs volontairement biscornus, vous comprenez que Resident Evil n'est définitivement pas à conseiller aux personnes cardiaques ni aux femmes enceintes !

Des rencontres mémorables

Pour ceux qui n'auraient pas joué à la version console, sachez que vous allez arpenter de multiples couloirs à la recherche d'objets susceptibles de vous ouvrir des portes et des passages secrets. Lors de ces déambulations, vous retrouverez quelques-uns de vos camarades de jeu. Certains ne vous serviront pas à grand-chose (car ils auront été déchiquetés par des corbeaux ou digérés par des zombies) mais d'autres vous seront d'une aide précieuse et vous permettront d'avancer dans le scénario. Celui-ci vous propose d'ailleurs des énigmes plutôt intéressantes même si elles semblent parfois quelque peu parachutées. Le jeu est truffé de scènes cinématiques (qu'on ne peut malheureusement pas zapper) qui insistent sur les points forts du scénario. Les dialogues (sous-titrés en français) qui accompagnent ces séquences ne sont pas aussi abêtissants que ceux de l'introduction .. heureusement ! Mais rassurez-vous, les autres rencontres que vous serez amenés à faire ne seront pas des plus sympathiques. N'essayez donc pas d'engager la conversation avec un zombie, un monstre hideux ou un chien enragé, ils ne vous répondront pas ! Essayez plutôt de les découper au couteau ou de les truffer de balles de pistolet ou de plomb de fusil à pompe. À ce propos, les combats au couteau sont corsés et même avec l'habitude, tuer un zombie ne sera pas chose facile. On regrettera donc que les salles ne comptent pas plus de munitions et de trousses de survie car on se retrouve parfois dans des situations presque impossibles !



Vous venez de retrouver un homme de l'équipe précédente .. ou tout du moins ce qu'il en reste.





C'est dans ce petit jardin que vous trouverez les premières plantes de guérison. Il était temps .

Une 3Dfx sinon rien !



Resident Evil propose deux modes de jeu sans carte 3D. Malheureusement, ces deux modes sont d'égale qualité c'est à dire très mauvais. Si les décors restent acceptables (presque semblables à ceux de la version 3D), il n'en est pas de même pour le graphisme du personnage qui ne ressemble plus qu'à un vulgaire tas de pixels. De plus pour obtenir une animation fluide, vous devrez vous contenter d'une fenêtre de jeu d'une taille sensiblement égale à celle d'un timbre poste. L'animation des personnages est une vraie catastrophe en plein écran ! Pour résumer, non possesseurs de carte 3D, passez votre chemin. Il n'est d'ailleurs pas sûr que la version commerciale conserve ces deux modes et on comprend pourquoi !

Un réinsertion difficile

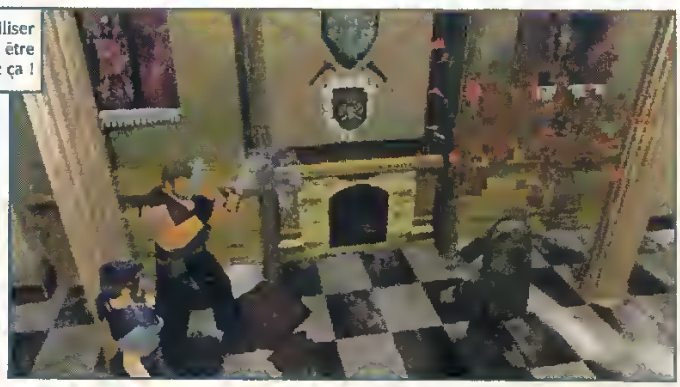
Avec son lourd passé de jeu console, Resident Evil n'est pas exempt de tout défaut. Les concepteurs ont peut-être fait très fort au niveau de l'ambiance et des graphismes mais ils ont choisi la solution de facilité pour ce qui est du reste. Comprenez par là qu'ils ont repris exactement le même système que sur console. Le terme « souris » par exemple leur est complètement inconnu. Ainsi l'interface est complètement obsolète. Vous devrez naviguer entre les diffé-



Ah, je t'ai trouvé espèce de charognard et planqué dans mon placard. Je vais t'apprendre à coucher avec ma femme !



Ah, je suis vert de rage.. ou plutôt rouge de sang ! Bref, je suis mort et enerve.



Je t'avais demandé de ne plus utiliser de balles explosives. Mon uniforme va être tout taché avec ça !



Les animations des personnages sont vraiment réussies. Regardez Chris monter sur cet escabeau.



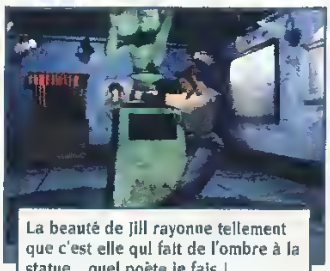
C'est une impression ou le ciel est en train de me tomber sur la tête.. sauve qui peut !



Ce ne sont que les préliminaires. Imaginez ce que donne la suite, une vraie bête !

rents menus (inventaire, plans, etc.) à l'aide des touches du clavier. En revanche, le contrôle du personnage ne nécessite qu'un temps d'adaptation relativement court. Ses quelques mouvements se réalisent par une combinaison des touches fléchées et de trois autres touches du clavier. Le héros peut courir, examiner, mettre en joue, tirer mais il ne peut pas sauter ni se déplacer latéralement (alors que même moi, j'y arrive). On déplorera également de ne pas pouvoir tourner la tête subissant ainsi des angles de vues arbitraires. Mais le principal défaut se situe au niveau du système de sauvegarde. Vous ne pouvez sauver votre jeu qu'en quelques endroits précis et en ayant auparavant ramassé des rubans de machine à écrire (qui ne sont pas nombreux !). Ce système vous oblige à faire d'exaspérants allers-retours et peut même vous mettre dans une situation de blocage total. Alors qu'on ne vienne surtout pas me dire que ce système rajoute une dimension stratégique au jeu (car je l'ai entendu), c'est tout simplement un système de m.... ! Il en est de même pour la gestion de l'inventaire. Le nombre d'objets transportables est limité ce qui vous contraint à en déposer certains dans des malles (qui se trouvent à côté des points de sauvegarde). Conclusion, vous devez aller les rechercher en cas de besoin et surtout vous pouvez vous retrouver dans de rageantes situations. Imaginez que vous êtes à l'article de la mort et que vous ne pouvez pas ramasser des plantes de guérison car votre inventaire est plein ! Malgré cela, Resident Evil reste un jeu d'action/aventure excellent à la réalisation somptueuse. Dommage que tous ces petits défauts l'empêche de décrocher ses cinq étoiles ! ■

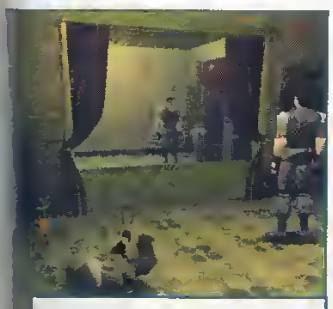
Sébastien Tasserie



La beauté de Jill rayonne tellement que c'est elle qui fait de l'ombre à la statue... quel poète je fais !

Le contre-avis de Thierry

★ *Resident Evil a beau être un très bon jeu d'aventure/action, c'est également l'adaptation exécrable d'un jeu sorti il y a plus de deux ans sur console ; jeu qui techniquement ne justifie en aucune façon la configuration matérielle que Virgin nous impose (Bloforge tournait parfaitement sur P90). Sans carte 3D, Resident Evil est une gigantesque farce ; avec carte 3D, c'est une blague Carambar, les personnages seuls tirant partie des capacités graphiques de la carte (tant pis pour les décors et les effets de lumière ou d'ombrage...).*



Ouf j'avais peur d'être vampirisé. Mon reflet dans ce miroir me redonne une lueur d'espoir.

L'avis du Sébastien

★ *Si Resident Evil n'était pas une adaptation console, je suis sûr qu'il aurait été parfait ! Cette interface et ce système de sauvegarde ne seraient même pas venus à l'esprit des concepteurs. Heureusement, le plaisir de jeu procuré est bien plus fort que la gêne occasionnée par cette série de défauts. Avec ses superbes graphismes, son animation fluide et son ambiance effrayante, Resident Evil s'impose donc comme un excellent jeu dans sa catégorie. Surtout que le scénario réserve quelques surprises et rencontres intéressantes.*

HIT

Resident Evil

Graphisme	★★★★★
Son	★★★★
Animation	★★★★★
Durée de vie	★★★★

Les plus

- Ambiance effrayante
- Réalisation somptueuse
- Bon scénario

Les moins

- Système de sauvegarde
- Gestion de l'inventaire
- Interface obsolète

Dark Colony

UFO tous les buter !

Développé par SSI, édité par Gametek et distribué en France par Acclaim (rien que ça), Dark Colony s'apparente à un Warcraft 2 dont les principes auraient été simplifiés pour rendre ce genre de jeu accessible au plus grand nombre. Objectif atteint.

Indiens, Russes, Viêt-cong, Irakiens.. les États-Unis sont passés maîtres dans l'art de transformer «l'autre» en incarnation du mal absolu. On peut le comprendre. Dans un pays qui réunit des populations aussi hétérogènes, que ce soit au niveau social ou ethnique, «l'ennemi commun» donne à tous le sentiment d'appartenir à une même (et grande) nation et assure un semblant de cohésion sociale. Que ce procédé, usé jusqu'à la corde, ait des vertus fédératrices, c'est évident. Ceci dit, qu'on trouve légitime d'asseoir l'idée de nation sur la haine de l'autre n'en est pas moins contestable.. surtout quand cette idéologie préside à la sortie de films excrémentiels comme le tristement célèbre Independance Day [Note d'Olivier : Pour une réflexion plus approfondie de Maître Éric Ernaux, reportez-vous à son ouvrage (de référence, est-il utile de le souligner) : *La vérité vraie sur tout, révélée par Moi* aux éditions Gonfle-Bourses]. Oui, parce qu'aujourd'hui, l'ennemi, c'est l'alien. Pas celui qui extermine une dizaine de personnes pour le fun (genre *Predator*) mais l'alien qui menace la nation... une nouvelle race de xénomorphes en quelque sorte. Celui-là est justiciable des pires traitements. On peut l'insulter gaillardement, pratiquer sur lui diverses expériences scientifiques, lui exploser la tronche au fusil à pompe et, si cela ne suffit pas, le finir à coups de rangers dans les noix (ou ce qui lui tient lieu d'appareil reproducteur).. de toute façon, comme les aliens n'existent pas, on fait ce qu'on veut ! Le problème, c'est que l'alien moderne, dont le physique est quand même très humain (Roswell sans doute), est devenu le symbole de «l'ennemi de la nation américaine», quel qu'il soit. Il est tout à la fois l'Indien, le Russe, le Viêt-cong, l'Irakien et tous les ennemis à venir... il est celui



L'alternance nuit/jour est gérée. C'est sympa mais comme je me fais actuellement détruire ma base, je m'en contrefouts.



Le tutorial, décliné en plusieurs missions, est tout simplement irréprochable.





Une colonne de robots de combat. les aliens ont du soucis à se faire.



«-Euh, dis Roger, tu crois qu'on est mort ? -Ben ça se pourrait, Tom, ça se pourrait.. »

Format CD-Rom PC
Éditeur SSI/Gametek/Acclaim
Sortie Disponible
Prix Env. 350 F
Genre Stratégie
Config. Mini. Pentium, 16 Mo, CD 4x
Config. Recom. P133, 16 Mo, CD 4x



Meme quand vous rencontrez une base amie, les unites alliees restent gerees par le soft (contrairement à Warcraft 2).

qu'on peut trucider sans complexe, celui avec qui on ne négocie pas, celui qui ne mérite aucun égard.

L'ALIEN, UN ENNEMI POLYVALENT

Vous trouvez que j'exagère voire que je délire complètement ? Eh bien, au vu de la séquence cinématique d'introduction de Dark Colony, parfaitement réalisée par ailleurs, vous changerez peut-être d'avis. Celle-ci se trouve sur le CD-Rom Gen4, inutile donc de vous la décrire. La fin mérite quand même qu'on s'interroge. On y voit un space-marine qui tient un alien par le cou, l'injurie copieusement, le frappe avec son arme et, finalement, lui tire dans la tête à bout portant. Cela ne vous rappelle rien ? Certains épisodes de la guerre du Viêt-nam, peut-être ? Non ? Ah bon. Ben, ce n'est pas grave, je vais parler du jeu alors… Si vous avez saisi la thématique générale, il s'agit donc d'un jeu de stratégie dans lequel humains et aliens s'affrontent (pour la conquête de la planète Mars, mais c'est accessoire). Les humain sont appelés «humains» parce qu'ils appartiennent à l'humanité. Les aliens sont surnommés «gris» parce qu'ils ne sont pas jaunes (comme ces $£#@ de Viêt-cong) mais effectivement gris. Vous pourrez bien sûr jouer les deux camps à travers deux campagnes distinctes. Gageons cependant que vous ferez d'abord vos gammes dans le tutorial, une série de missions au terme desquelles vous saurez tout des principes de jeu. Dans la foulée, vous vous lancerez dans les deux grosses campagnes qui vous sont proposées. Et enfin, vous effectuerez une poignée de la cinquantaine de scénarios disponibles, d'abord en solo contre des ennemis gérés par le soft, ensuite contre des adversaires humains sur le Net, en réseau ou par modem.



Comme dans Warcraft 2, les unites ne perçoivent l'environnement que dans la limite de leur champ visuel.

Alors, un planning aussi chargé conférerait à Dark Colony une durée de vie exceptionnelle… pourtant, à moins de découvrir les wargames en temps réel, il est fort probable que vous ferez très rapidement le tour de ses potentialités. Ce titre reprend en effet tous les principes de jeu de Warcraft 2 en les simplifiant. Je vous les rappelle quand même, pour information : vous devez collecter des ressources naturelles pour construire les infrastructures qui vous permettront ensuite de former diverses unités ▶

« Des TACTIQUES qui misent avant tout sur un DÉVELOPPEMENT rapide. »

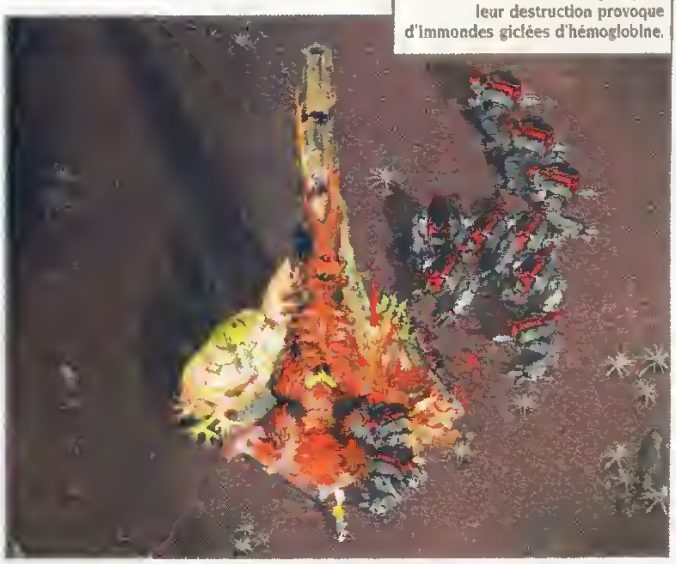


L'atril : une version organique (voire scatologique) de la catapulte





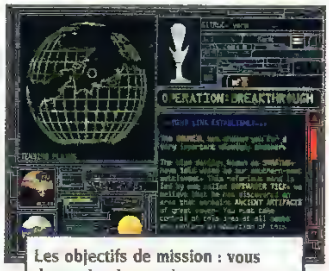
Mission : protéger ces trois emetteurs. Attention, les aliens seront deposés en soucoupe volante !



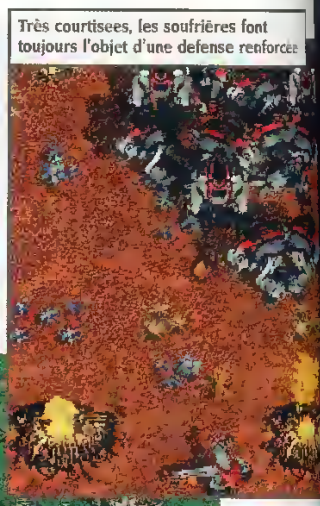
Les bases alien étant organiques, leur destruction provoque d'immondes giclées d'hémoglobine.



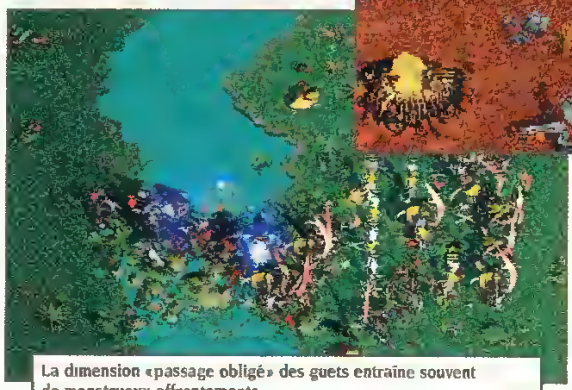
Je commande une nouvelle infrastructure et, hop, livraison express !



Les objectifs de mission : vous devrez la plupart du temps raser la base adverse.



Très courtisées, les soufrières font toujours l'objet d'une défense renforcée



La dimension «passage obligé» des guets entraîne souvent de monstrueux affrontements.

guerrières, ces unités ayant pour vocation de laminer votre adversaire, le méchant d'en face. Voilà. À même principe de jeu, Dark Colony est pourtant largement moins riche que son prédécesseur, *Primo*, parce qu'il n'y a qu'une seule ressource à glaner. Vous placez une unité d'extraction directement sur des soufrières et hop, le bénéfice de cette extraction est directement transféré dans vos stocks et cela jusqu'à épuisement du gisement (plus ou moins important). Pas de déplacement, pas de perte de temps, pas de mauvaises surprise (il suffit de défendre le lieu), facile. *Secundo*, parce que le nombre d'infrastructures est réduit, cinq en tout pour chacun des camps. Ainsi, chez les humains par exemple, vous trouverez une raffinerie (transformation du soufre), une caserne (soldats et mines), un laboratoire (amélioration des infrastructures et des unités), un centre de recherche (cyborgs et aéronefs médicaux) et une usine de robots (grosses unités mobiles). Tous ces bâtiments sont regroupés sur une sorte de pentagone disposé à un endroit précis en début de mission et il vous est impossible de créer une base ailleurs sur la carte, la décentralisation n'est apparemment pas un concept futuriste.

« Le point FORT de ce jeu réside d'abord dans son univers "SCIENCE FICTION". »



Quand il s'agit de trucider de l'humain, les aliens se bousculent... alors forcément, ça bouchonne !

Aliens, humains, même combat

Tertio, parce que le nombre d'unité est limité : neuf par camp. Toujours chez les humains, vous disposez ainsi d'un extracteur de soufre, de space-marines, de mines de proximité, de robots de combats, de vaisseau de reconnaissance, de rampes de missiles polyvalents (sol-sol et sol-air), d'artillerie mobile lourde, d'aéronefs médicaux et de cyborgs. Point. Ne cherchez pas d'unité maritime, il n'y en a pas. Quant aux rares unités aériennes, elles sont tout à la fois fragiles et peu efficaces. Bref, tous les combats se déroulent au sol, et cela sans ponts à détruire pour freiner l'adversaire, sans forêt à raser pour rejoindre l'ennemi, sans autre obstacle que des collines ou des étendues d'eau à contourner... limite chiant, quoi ! Pardon ? Pour les infrastructures et les unités alien ? Eh bien, en dehors de leur look beaucoup plus organique que technologique, elles répondent exactement aux mêmes fonctions, l'usine de robot à simplement été renommée matrice génétique et le Cyborg



La plus performante des unités humaines : le cyborg (oui, l'unité qui lâche de ridicules flash bleues).

DARK REIGN

THE FUTURE OF WAR



LA NUIT NE PORTE PLUS CONSEIL.

BIENTOT DISPONIBLE SUR CD-ROM PC DOS & WINDOWS® 95
VERSION FRANçAISE INTEGRALE.

WWW.UBISOFT.FR

Ubi Soft

ACTIVISION



Un début de mission façon «commando» : dirige ton leader toi-même.

L'avis d'Éric

★ ★ ★ *À vous de voir ! Soit vous ne connaissez pas les wargames en temps réel et, grâce à la facilité de prise en main que vous propose Dark Colony, vous allez découvrir une richesse de jeu qu'une pratique exclusive de Doom ne vous laissait guère entrevoir. Soit vous connaissez déjà Warcraft 2 ou Alerte Rouge et tout cela risque de vous paraître un peu limité. Reste quand même trois points positifs qui feront l'unanimité parmi les joueurs : une I.A. remarquable, un univers de jeu haut en couleur et une réalisation hors pair. Voilà.*

rebaptisé Gorrem… tout pareil ! Alors, du point de vue de l'équilibre des forces, on peut trouver cette homologie appréciable (en réseau, par exemple), mais du point de vue de la richesse du jeu et des subtilités tactiques, c'est plutôt court. D'abord parce que, même si les mission diffèrent, les campagnes humaines et aliens marquent de ce fait une ressemblance appuyée… d'où une richesse de jeu réduite. Ensuite, parce qu'avec des unités aux caractéristiques similaires, le joueur qui est susceptible d'en produire le plus grand nombre l'emporte nécessairement… d'où des tactiques qui misent avant tout sur un développement rapide Voilà.

Un univers extra (terrestre) !

Ceci dit, on aurait tort de reléguer Dark Colony dans les titres «passables». Sa facilité d'accès en fait un titre tout public très honorable avec, ce qui ne gâche rien, une intelligence artificielle bien supérieure à celle de ses prédécesseurs. Vos unités ne restent pas immobiles en présence d'une menace ennemie et, surtout, elles empruntent toujours le trajet le mieux adapté, sans s'arrêter au premier obstacle (Warcraft 2) ou faire un détour suicidaire en pleine base ennemie (Alerte Rouge). Par ailleurs, on trouve dans Dark Colony des idées intéressantes comme la présence d'un leader, présent tout au long de la campagne, qui peut appeler des renforts, accroître le potentiel de combat des troupes qui l'accompagnent ou augmenter leur champ visuel. Bien pensé. Reste que LE point fort de ce wargame réside essentiellement dans son univers «science fiction». Aliens aux looks particulièrement délirants, mouvements des unités très détaillé, brutages souvent hilarants, effets des armes variés et spectaculaires (explosions, giclées d'hémoglobine, etc.), petites animations d'ambiance (espèces bizarroïdes qui se déplacent par-ci, par-là, un peu comme dans Z)… Dark Colony dégage un foisonnement visuel et sonore assez jubilatoire qui, pendant au moins une dizaine d'heures, permet d'oublier le peu d'innovation qu'il apporte au genre. C'est déjà ça, non ? ■

Éric Ernaux



La mission : protéger ce caisson bizarroïde d'une longue succession de raids humains.

Dark Colony

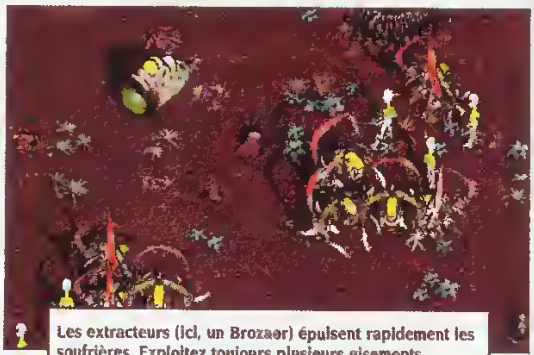
Graphisme	★★★
Son	★★★★
Animation	★★★
Durée de vie	★★★★

Les plus
- Univers extra !
- Bonne I.A.
- Principes simples

Les moins
- Humains et aliens, idem
- Trop peu d'unités
- Pauvreté tactique



Comme vous l'indique l'encyclopédie martienne, vous tomberez parfois sur d'intéressants (et dangereux) artefacts ailen.

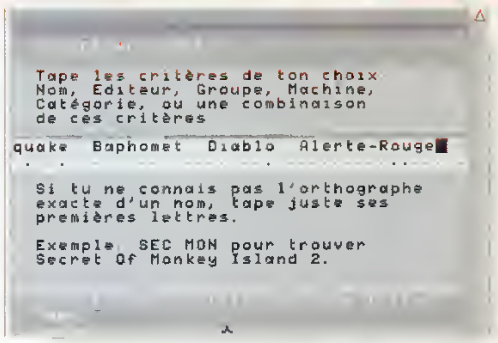


Les extracteurs (ici, un Brozaor) épuisent rapidement les soufrières. Exploitez toujours plusieurs gisements.

100% jeux
+ de 450 soluces



NOUVEAU



Coincé dans un jeu ?
Avec le moteur de recherche du 3615 Gen4, trouvez la réponse à votre problème en quelques minutes.

Internet
Créez votre E-mail

Dialoguez en direct
Restez en contact avec votre tribu

Les soluces
Près de 450 solutions de jeux : Diablo, Tomb Raider, Alerte Rouge...

Les Petites Annonces
Faites des affaires

Les trucs et astuces
Des astuces, des codes, des cheat-modes pour près de 1000 jeux



Un an exactement après la sortie de Links Ls (la référence en matière de simulation de golf), voici que débarque sur nos écrans l'édition 1998. Mais que peut-elle bien apporter de plus, est-elle si indispensable, vais-je manger des épinards ce soir ?

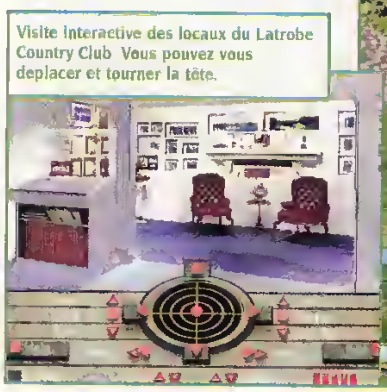
Links Ls 1998 Edition

La revanche du green !

La réponse est non ! Non, je ne mangerai pas d'épinards ce soir pour la simple et bonne raison que je n'aime pas ça. Et pas question de me forcer pour vous faire plaisir, j'en ai assez de me sacrifier. Pour ce qui est des autres questions, je nuancerai mes réponses par un article de trois pages sur le sujet. Alors, heureux ? Tout d'abord cette nouvelle version de Links Ls compte quatre parcours de 18 trous soit... attendez.. 4 x 18... 72 trous à jouer ! Trois de ces parcours sont identiques à ceux de l'ancienne version (Kapalua village, Kapalua Plantation et Latrobe Country Club), le dernier étant nouveau (Kapalua Bay). Ce ne sont pas moins de six golfeurs, tous dotés d'animations différentes, qui vous sont proposés (deux joueurs de plus que dans la première édition). Évidemment, vous pourrez éditer ces joueurs en changeant leur nom, la couleur de leur polo, en choisissant leurs clubs, leur niveau, etc. Puisque nous en sommes aux options, parlons des résolutions d'écran disponibles. Vous pourrez afficher le jeu de 800x600 jusqu'à 1024x768 (en 65000 ou 16 millions de couleurs). Pour cette dernière résolution, il vous faudra bien sûr posséder un machine puissante avec 24 Mo de Ram (dans le cas contraire, les temps d'attente et autres ralentissements seront terribles). Avant de vous lancer dans le mode champion-



Voici la video de mes dernieres vacances. On distingue mon bateau arrivant sur ma plage privée .. le grand luxe !



Visite interactive des locaux du Latrobe Country Club Vous pouvez vous deplacer et tourner la tête.

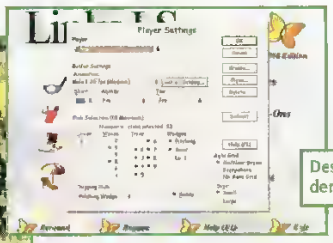


Je suis sûr qu'Arnold Palmer est en train de prier pour que je loupe mon coup il deteste etre battu !

Format Co-Rom PC
Éditeur Electronic Arts
Sortie Immédiat
Prix Env. 300 F
Genre Golf
Config. Mini. Pentium, 16 Mo, CD 4X
Config. Recom. P166, 32 Mo, CD 8X



« Heureux sous son ombre ». Telle pourrait être la devise de ce golfeur qui paraît mal parti pour gagner !



Des options, toujours des options... A se demander si c'est un point positif ou négatif !



Yearg, j'suis vert ! Tomber sur la seule excroissance herbeuse du coin faut le faire !

nat (passionnant !), vous pourrez vous entraîner et jouer des parties selon six modes de jeu différents. Mais là encore vous allez vous retrouver face à un choix cornélien : dois-je jouer les six premiers, les six derniers ou tous les trous de tel ou tel parcours ? Lorsque vous arriverez sur le terrain, vous serez sûrement épuisé par tous ces choix mais la nature qui vous entoure vous redonnera un second souffle !

lement d'ailleurs qu'on a parfois envie d'allier le golf et la chasse (autrement dit de prendre un fusil et d'en descendre quelques-uns). Bref, le cadre est superbe et vous ferait presque oublier que vous n'êtes pas là pour vous amuser. Et pourtant vous êtes bel et bien là en plein milieu du décor. Mais pour une fois, grâce à une habile incrustation, vous ne gâchez pas trop le paysage. De plus les animations sont superbement réalisées. L'interface n'ayant pas fait l'objet d'un changement révolutionnaire, vous allez retrouver la traditionnelle balle de golf entourée d'une jauge pour effectuer vos coups. Pour réussir ceux-ci, vous devrez bien sûr prendre en compte la dénivellation du terrain ainsi que la direction et la puissance du vent (tout est indiqué à l'écran). Afin de suivre l'évolution de votre balle, vous aurez à votre disposition 10 caméras différentes (à faire pâlir les équipes sportives de Canal+). Vue du dessus et de profil, caméra sur le green ou sur le joueur, je ne vois pas ce qu'on pourrait inventer de plus. Si toutes ces vues ne sont pas utiles, certaines sont indispensables (comme la vue de dessus). Mais attention de ne pas être trop gourmand car si vous affichez trop de vues simultanément, les temps de

« On finit par se demander ce qu'on peut reprocher à cette nouvelle version. »

Un retour aux sources

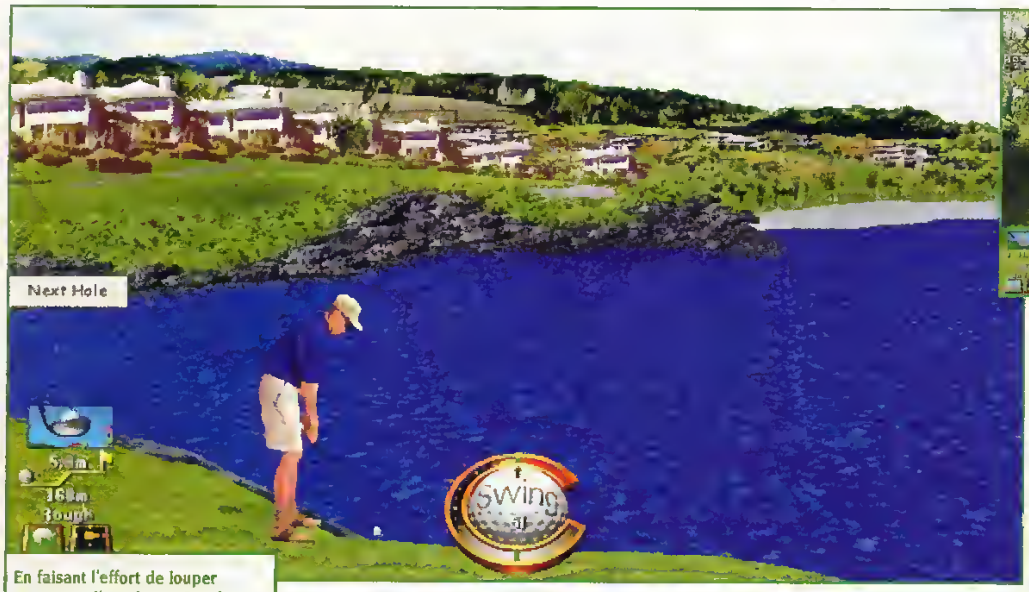
Comme il est agréable d'évoluer au milieu de cette nature. Les arbres, l'herbe, la mer, les falaises, tout y est. De temps à autre, vous apercevrez des ballons dirigeables et des montgolfières traverser le ciel (bleu avec de beaux nuages blancs... juste à titre d'information). Les graphismes (tirés pour la plupart de l'île Maui) sont donc réalistes et vraiment superbes. Mais comme tout bon jeu de golf qui se respecte, vous aurez également le droit aux gazouillis des oiseaux et autres indices sonores de la présence d'animaux. Les oiseaux piaillent tel-



Sur cette photo de vacances on peut voir mon amie jouer au golf juste à côté de ma villa.



Heureusement que toutes les options de la barre de menu sont sous-titrées. Sinon, ce serait l'enfer !



En faisant l'effort de louper mon coup, j'aural peut-être la chance de piquer une tête dans cette eau bleue.



Voilà le résultat lorsqu'on affiche toutes les vues (ou presque) : les chargements vont durer un éternité !



De cet écran vous pourrez choisir entre continuer, rejouer la balle ou sauvegarder votre exploit.

chargement entre chaque coup risquent d'être longs. En plus du jeu, Links Ls 98 propose sur ces quatre CD de nombreuses vidéos et des suppléments multimédia. Beaucoup d'éléments sont identiques à ceux de la version précédente. Mais comme tout le monde n'a pas lu mon article de l'année dernière (on se demande vraiment ce que vous faites des fois), j'organise un petit rattrapage.

Le pari du multimédia

Vous pourrez effectuer des visites interactives de certains locaux (même système de déplacement que Pandora Directive), visionner des vidéos sur la situation géographique des parcours, sur les difficultés de certains trous. Vous pourrez même regarder une interview d'Arnold Palmer. Tout ceci n'est probablement pas indispensable, peut-être que vous ne visionnerez pas la moitié des informations, mais toujours est-il que ce déballage multimédia ne se fait pas au détriment du jeu en lui-même. De plus les vidéos et les graphismes de cette partie sont de très bonne qualité. C'est donc un plus non négligeable. Pour ce qui est du jeu en réseau, Links Ls 98 propose toutes les options classiques mais également un système de jeu via Internet. On finit par se demander ce qu'on peut reprocher à cette nouvelle version. Peut-être de ne pas proposer d'éditeur de cartes comme Jack Nicklaus 4 (testé le mois dernier). Sûrement de ne pas proposer suffisamment de nouveautés pour que le joueur qui possède la version 97 fasse l'acquisition de celle-ci. Mais pour les autres et en toute objectivité, on ne peut qu'arriver à la conclusion suivante : Links Ls 98 atteint presque la perfection. Sans hésitation la nouvelle référence en matière de jeu de golf ! ■

Sébastien Tasserie



Si ce golfeur se tient dans une position ridicule c'est parce qu'il est inquiet pour l'avenir de sa balle.

HIT

Links LS: 1998 Edition

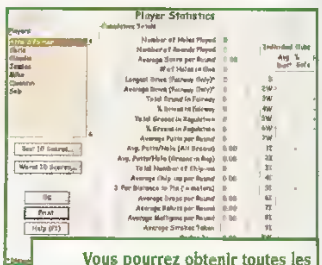
Graphisme	★★★★★
Son	★★★
Animation	★★★★
Durée de vie	★★★★

Les plus
- Multitude d'options
- Nombre de parcours
- Réalisation d'ensemble

Les moins
- Temps de chargement
- Manque de nouveautés
- Pas d'éditeur de cartes

L'avis de Sébastien

★ *Avec sa superbe réalisation, ses quatre parcours de 18 trous, sa foultitude d'options et ses atouts multimédia, Links Ls 98 s'impose comme la nouvelle référence du genre. Il s'avère donc indispensable pour ceux qui ne possèdent pas l'ancienne version. Pour les autres, il est clair que les quelques nouveautés ne justifient pas l'achat à elles seules. Reste à savoir maintenant ce que les développeurs vont bien pouvoir faire pour rendre une simulation de golf plus complète et attrayante. Rendez-vous l'année prochaine avec Links 99.*



Vous pourrez obtenir toutes les statistiques qui concernent votre joueur. L'heure est au bilan. .


plus de 320 titres disponibles
PC / MAC
Playstation
Atlantis
Pandemonium!
dungeon KEEPER
MOTO RACER
Les Impressionnistes
CD-ROM
Sans CB
ni chèque
Recevez les CD-Rom de votre choix chez vous, sous 48 h, sans chèque ni carte bancaire, simplement en vous connectant au 3617 DISPO et en nous laissant votre adresse de livraison
Toutes les nouveautés et rien que les meilleurs titres : jeux, culturel, musique, kids éducatifs, utilitaires, encyclopédies, etc... efficace ! Vous ne payez que par la communication (5,57 F / mn)*
Titanic . Imperium Galactica . Speedster . Lomax . Trade 97 . 3D Ultra Minigolf . Pyst . Toons Tuck . Kick Off 96 . V Rally (PSN) . Ridge Racer (PSN) . Soulblade (PSN) . Redneck Rampage . Formula 1 . MDK
Theme Hospital . Commanche 3 . Need for speed 2 . The Pandora Directive . Nine . Lord Of The Realm 2 . Les Chevaliers De Baphomet . Pod . La Résistance en France . Le Voleur d'Esprit . Actibox 2 etc
SIRET 39530785500
* la durée de la communication dépend de l'article
3617
DISPO

Non, nous ne dirons pas que Legacy of Kain exploite la veine du JDR sur console, d'abord parce que, pour une histoire de vampire, le jeu de mot est pitoyable, ensuite parce qu'avec moult combats, il est plus orienté «action» qu'un Zelda. Voilà !

Blood Omen
Legacy of Kain

Tous aux pieux !

C'est drôlement puissant, un vampire ! C'est même acbt'i balèèèze, comme je le hurlais jadis du haut de mes 13 ans avec une intonation stridente qui me valait d'ailleurs un manque navrant de séduction auprès des gonzesses de 14. Ben oui, moi, les vampires, je les ai découverts très tôt au détour de films d'horreur .. et je ne le regrette pas ! J'y ai même joué pendant toute mon enfance grâce à cet accessoire indispensable que sont les crocs de vampire en plastique blanc. C'était sympa. En découvrant Legacy of Kain, j'ai pourtant réalisé que j'étais passé à côté d'un truc essentiel : boire du sang. Le vampire que vous incarnerez dans le jeu, lui, ne s'embarrasse pas : il vide de leur sang tous les humains qu'il rencontre et cela semble lui procurer un réel plaisir. Ceci dit, il ne le fait pas seulement pour le fun mais aussi par vengeance. Car avant de devenir vampire, Kain, notre sympathique héros, menait une vie tout à fait ordinaire et aurait sans doute continué à le faire… si une cohorte de malandrins ne l'avait pas sauvagement trucidé au sortir d'une taverne. Attaquer un seul type à plusieurs, c'est vraiment dégueulasse ! Le problème quand on est mort, c'est que la vengeance devient un plat qui ne se mange plus du tout .. et c'est dommage. Kain, devenu locataire d'un appartement aux enfers, a donc immédiatement accepté la proposition d'un nécromancien bienveillant qui se baladait dans les lieux : le retour à la vie… mais, euh, avec une légère altération physique quand même.

La mort n'est pas une fin

Teint blafard, cheveux gris, yeux rouges et dents longues… dans l'opération, Kain devient en effet un puis-



En fait, il n'y a aucun loup dans cette grotte mais c'est ici que je vais obtenir mon pouvoir de lycanthrope. Ainsi, en loup, vous pourrez franchir des obstacles jusque là insurmontables.



Après quelques coups d'épée, les humains se mettent à tituber, c'est le moment d'effectuer une ponction d'hémoglobine !



Format CD-Rom PC
Éditeur Activision
Sortie Disponible
Prix Env. 300 F
Genre action/aventure
Config. Mini. P166, 16 Mo, CD 4x, Windows 95
Config. Recom. P166, 16 Mo, CD 4x, Windows 95



Une infime partie de l'univers de Legacy of Kain. Une grosse durée de vie en perspective !



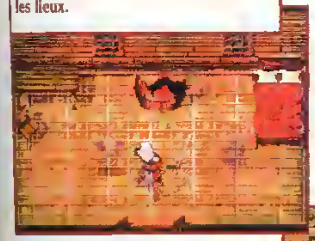
Le scénario ? Restaurer divers royaumes de magie, chacun représenté par un pilier. Une quête par pilier, en fait.

sant vampiiire (hurlement d'horreur dans la salle) qui, de retour dans le monde des vivants, pourra enfin se venger. Alors évidemment, Kain, c'est vous. Et bien sûr, vous commencez le jeu dans une crypte faiblement éclairée, avec des tombeaux partout et, en fond sonore, une musique parfaitement lugubre… pas de surprise. La vue de haut utilisée est parfaitement lisible, le personnage évoluant au centre de la fenêtre graphique tandis que le décor défile autour de lui en scrolling bidirectionnel. Du point de vue de l'esthétique d'ensemble, même si le jeu n'est jouable qu'en VGA (voir encadré «Mauvaises résolutions»), les couleurs sont bien choisies et le soft gère les sources de lumière, comprendre par là qu'elles se diffusent sur tous les êtres et créatures qui habitent le monde dans lequel vous évoluez. Bref, sans obtenir le premier prix de beauté, Legacy of Kain est plutôt honorable, même si certains décors, comme les maisons au look tout à la fois cubique et peu différencié, auraient mérité plus de travail de la part des graphistes. De toute façon, le plus important dans un jeu orienté action, ce sont les animations des personnages. Elles sont correctes mais elles aussi manquent de finition. Car si chaque sprite possède un nombre de mouvements appréciable, ceux-ci manquent de phases intermédiaires, d'où un côté légèrement saccadé.

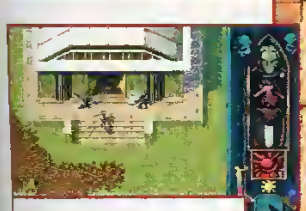
« Legacy of Kain possède une dimension "jeu de rôle" qui vaut le détour. »

Virées nocturnes

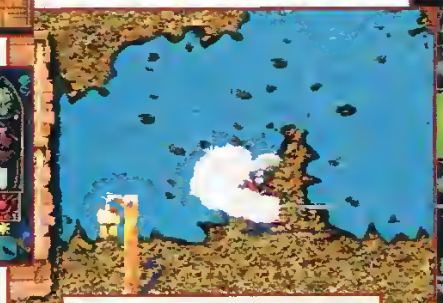
La bonne nouvelle au regard des mouvements de sprites, c'est que vous êtes quand même le plus gâté ! Kain frappe sauvagement avec sa grosse épée, lance des sorts aux effets variés, pousse des blocs de pierre, hurle parfois *Vae victis !* (malheur aux vaincus) après avoir pourfendu un affreux, se gave du sang de ses victimes, se transforme en chauve-souris (pour rejoindre rapidement un autre point de l'immense univers de jeu), en loup ou en brouillard (pour franchir certains obstacles)… toutes ces possibilités d'action, doublées des animations correspondantes, donnent au joueur le sentiment d'une réelle ▶



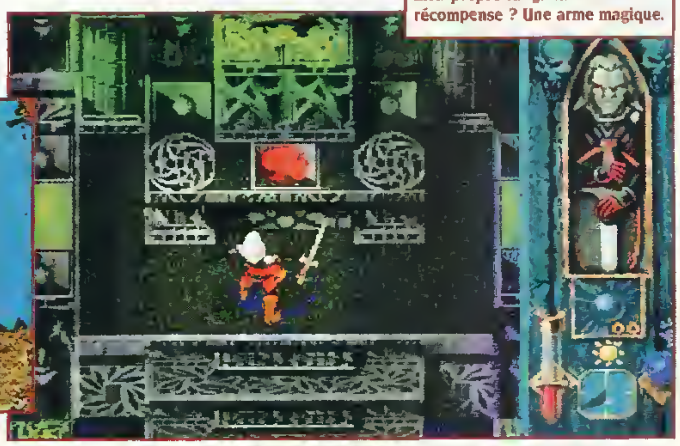
Une idée originale : lorsque vous tuez des humains dans leur maison, leurs spectres continuent à hanter les lieux.



Pour m'assurer que je peux sortir sans problème de mon mausolée, je passe en vue éloignée. R.A.S. J'y vais !



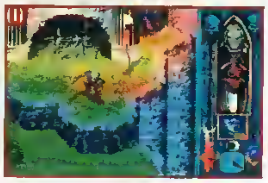
Une équation à résoudre rapidement. Vampire + eau = vapeur + mort.

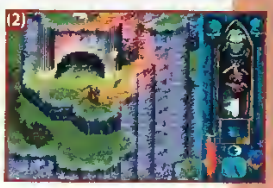


Un autel sur lequel je dois verser mon propre sang. La récompense ? Une arme magique.

Mauvaises résolutions

L'affichage en VGA (photo 1) peut être commuté en SVGA petite fenêtre (injouable, trop petit) ou plein écran (photo 2 : injouable, trop peu fluide)... bref, vous jouerez en VGA. De toute façon, ce n'est pas hideux.


(1)


(2)


Contre ces spectres lanceurs de flammèches bleutées, un seul remède : la magie.


Oh, dites, z'avez vu ? Un passage secret !


Les pouvoirs à acquérir se présentent sous forme d'une carte tournoyante. Ici, la télékinésie.

Vous apprécierez toujours la présence de ces autels, ils permettent de sauvegarder le jeu.

puissance, d'une puissance de vampire... euh, bon, par contre, pas vraiment celui d'une excellente réalisation. Rien à redire sur l'interface, celle-ci est optimale. Touches fléchées pour les déplacements, touches de fonction pour présélectionner une capacité spéciale permanente (transformation et pouvoir psionique) ou un sort d'attaque (utilisation de scrolls à ramasser préalablement), quelques touches pour les combats (coups d'épée, drainage d'hémoglobine, utilisation de la capacité spéciale ou du sort présélectionné)... facile ! Par contre le déroulement des combats ne s'effectue pas toujours idéalement puisqu'il vous arrivera de «fusionner» avec l'ennemi, rendant impossible tout échange de coups entre vous deux... le temps de vous éloigner de lui pour être à nouveau à la bonne portée. D'ailleurs, en règle général, la gestion des collisions avec les personnages et les choses est loin d'être irréprochable et donne parfois le sentiment d'un jeu mal fini.

Vampire attitude

Alors tous ces éléments suggèrent plutôt un beat'em all moyennement réalisé dans lesquels vous passez votre temps à mutiler consciencieusement zombies, loups, spectres, squelettes, croque-morts, corsaires, magiciens, chevaliers, etc., mais Legacy of Kain possède également une dimension «jeu de rôle» qui vaut le détour. D'abord, parce que votre personnage récupère des armes et des bonus qui lui permettront d'obtenir de nouveaux pouvoirs ou sorts, de devenir plus fort, d'augmenter ses points de vie et de magie... comme dans tout jeu de rôle micro. Ensuite, parce qu'il y a un scénario, qu'on peut trouver un peu «prétexte» puisqu'il s'agit de mener une succession de quêtes avec au final un gros boss, mais qui parfois se manifeste quand même sous forme de petites scènes cinématiques, d'énigmes et de bribes d'intrigue intégrées au jeu. Enfin, parce que, grâce à une parfaite exploitation ludique des caractéristiques légendaires du vampire, vous serez amené à agir et penser comme un des leurs, avec ses forces (pouvoirs magiques, puissance accrue de nuit, drainage de sang pour recouvrer la santé) et ses faiblesses (l'eau, le jour, la nécessité de trouver des victimes à sang chaud) et ça c'est du roleplay ! Bref, un bon jeu «action/rôle» auquel ne manquent qu'une meilleure réalisation, un vrai scénario et un mode SVGA jouable. . des broutilles. ■

Éric Ernaux

Blood Omen: Legacy of Kain

Graphisme	★★
Son	★★★★
Animation	★★★
Durée de vie	★★★★★

Les plus
- Ambiance «vampire»
- Trouvailles
- Durée de vie

Les moins
- Réalisation moyenne
- Gestion des combats
- Scénario un peu court

L'avis d'Éric

★ ★ ★ *Vous vous êtes toujours cru incapable de vous identifier à un affreux vampire ? Et bien détrompez-vous ! Après une petite heure de jeu, vous craindrez la pluie, privilégierez les combats de nuit, saignerez sans scrupule un innocent ou rejoindrez votre crypte pour vous refaire une santé... un vrai jeu de rôle, quoi ! Reste que l'intrigue se décline vite en une série de combats et de quêtes aux allures de déjà-vu et que, passé l'enthousiasme des premiers instants (plusieurs dizaines d'heures, quand même), on s'ennuie un peu.*


Pour éviter les bras extensibles des corsaires, un conseil : utilisez la magie.

Recevez rapidement et sans autres frais vos magazines préférés

08 36 29 25 63*

CONNEXION-FIN



Allo Presse

Avec *Allo Presse*, sur le 08 36 29 25 63, vous pouvez commander le numéro en cours (disponible en kiosque), le prochain numéro, ou bien encore un ancien numéro.



** Par Minitel. Laissez-nous vos coordonnées sur le 08 36 29 25 63 pour recevoir chez vous, par la Poste, le(s) magazine(s) de votre choix. Vous ne payez que la communication. Les envois sont effectués sous 48 heures.*

Ce wargame, dont le titre anglo-saxon originel, Pacific General, était sans doute jugé porteur d'un malencontreux paradoxe, sortira donc sous l'appellation Batailles du Pacifique. Qu'on ne s'y trompe cependant pas, pour un General, c'est un General !

Batailles du Pacifique

Zéro plus zéro...

Comme vous vous en doutez sûrement déjà, Batailles du Pacifique vous propose de prendre la tête des troupes alliées ou de celles de l'Axe à la fin de la Seconde Guerre mondiale, à une époque où les États-Unis et le Japon continuaient dans le Pacifique une guerre dont les européens avaient la triste paternité. Promu général par un simple clic sur « install game », vous allez ainsi revivre tous les conflits militaires de cette période en deux campagnes (Alliés et Axe) et 22 scénarios : Pearl Harbor, Midway, Okinawa, etc. Tous ? Non ! En fait les seuls événements marquants de cette fin de guerre absents de ce wargame sont Hiroshima et Nagasaki. Ouais, vous savez, les deux villes rasées par les bons soins de l'armée américaine à une époque où la notion de « guerre chirurgicale » ne s'était pas encore imposée dans les esprits... comme une des plus grandes arnaques médiatiques de la décennie. Une once de mauvaise conscience aurait-elle arrêté SSI ?



À chaque début de tour (Alliés ou Axe), une zoulie illustration d'époque !

Oui, peut-être, mais pas seulement : une seule unité aérienne qui survole une zone et largue une grosse bombe atomique, cela fait un peu court pour un scénario de wargame... d'autant que sans le moindre ennemi en face, on ne voit pas trop l'in-



Pour initier chaque scénario, une scène cinématique aux allures de documentaire historique


Midway Votre but : détruire tous les porte-avions ennemis en dix tours... or « dix tours, c'est court » (Lao Tseu).

Format CD-Rom PC
Éditeur MindscapeSSI
Sortie Disponible
Prix Env. 370 F
Genre Wargame
Config. Mini. P90, 16 Mo, CD 2x, Windows 95
Config. Recom. P90, 24 Mo, CD 4x, Windows 95



L'éditeur de scénario à un aspect de tableau de bord d'avion. Un poil hermétique.



En mode "campagne", vous devrez placer vos unités sur la carte au début de chaque nouveau scénario.



Les points de prestige acquis lors de combats victorieux vous permettront d'acheter de nouvelles unités.

térêt stratégique. Or s'il ne fallait reconnaître qu'une seule qualité à ce titre, ce serait précisément sa richesse stratégique

Zéro faute, zéro défaut

Mais rappelons tout d'abord que Batailles du Pacifique fait partie de la catégorie des wargames en tour par tour. Vous faites d'abord agir toutes vos unités, l'adversaire fait ensuite de même, ensuite vous, ensuite lui... bref, vous agissez de manière extrêmement posée, pensée, réfléchie. Alors, il faut admettre que dans ce genre de jeu, héritier des wargames carte/pions/dés, on est loin de vivre la délicieuse tension nerveuse d'un Warcraft 2 ou d'un Alerte Rouge, jeux dans lesquels vous agissez sous l'omniprésente pression du temps, mais en terme de richesse stratégique, les wargames en tour par tour marquent une évidente supériorité sur les «temps réels». C'est le cas de Batailles du Pacifique, sans doute le plus abouti de tous. D'abord parce que, en dehors de quelques scénarios fictifs (attaque de San Francisco entre autres), les campagnes proposées respectent scrupuleusement le contexte historique de l'époque : géographie, climat, forces en présence et types d'unités disponibles (Mitsubishi A6M2 Zéro, F4U Corsair et Grumman F6F Hellcat pour l'aviation, par exemple). Ensuite parce que, outre les caractéristiques de chaque type d'unité (potentiel de déplacement, portée de tir, blindage... 18 caractéristiques en tout), tous les facteurs stratégiques ou tactiques qui peuvent avoir une incidence sur l'issue des combats sont gérés. Reliefs, intempéries, jour/nuit, sources de ravitaillements en munitions et carburants (villes, aéroports, porte-avions), positions défensives (en ne se déplaçant pas, les troupes terrestres ▶

«Les campagnes proposées respectent scrupuleusement le contexte historique de l'époque.»



Une légère amélioration au niveau des graphismes.. mais alors très légère



«Gérez pertinemment vos porte-avions et vous tiendrez les clefs de la victoire » (Sun Tzu).

Le dernier du genre ?

En explorant le CD de Batailles du Pacifique, vous pourrez découvrir une courte démo du prochain wargame SSI : Opération Panzer. Vous constaterez alors que les graphismes sont en vue isométrique. Batailles du Pacifique est donc très probablement le dernier de la série à nous proposer une vue aérienne du champ de bataille.

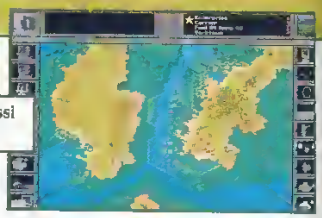




Alliés ou Axe ? Choisissez un camp en votre âme et conscience.. ou fermez les yeux, secouez la souris et cliquez.



Un scénario fictif : le débarquement de troupes japonaises sur l'île d'Hawaii.



Ben oui, la carte stratégique est toujours aussi sommaire et pauvre en informations !

renforcent leur potentiel de défense, et cela à chaque tour) .. et même expérience de chaque unité !

Un petit sushi quand même

En effet, à chaque combat victorieux, les unités engagées obtiennent des points d'expérience qui les rendront plus performantes lors des prochains combats... comme dans un jeu de rôle ! Et, en mode «campagne», vous récupérerez ces unités expérimentées d'un scénario à un autre. Vous pourrez également acheter de nouvelles unités en dépensant des «points de prestige», points que vous obtenez à chaque combat victorieux ou ville conquise. Génial, non ? Oui, génial, il n'empêche que ces dimensions étaient déjà présentes dans les précédents wargames de la série des General. Du coup, on se demande quels sont les apports de ce dernier volet. Réponse : faibles. Alors, bien sûr, on pourrait mettre en avant les nuances stratégiques qui font de Batailles du Pacifique un produit à part. Il est vrai que les unités aériennes, au cœur de la plupart des scénarios, possèdent une faible autonomie qui contraint le joueur à protéger ses points de ravitaillements et en particulier ses porte-avions, une contrainte stratégique beaucoup plus accentuée que dans les précédents General. Il est vrai aussi que l'alternance nuit/jour, présente dans certains scénarios, perturbe quelque peu les données du problème (certaines unités ne peuvent pas attaquer de nuit). Ceci dit, dès qu'il aura intégré ces nouveaux paramètres dans son approche stratégique, le joueur n'aura plus véritablement de grosse surprise.

Alors, quoi de neuf ?

En fait, les surprises sont plutôt à attendre de la réalisation : interface encore plus ergonomique, plus grande richesse graphique au niveau du terrain de bataille, plus grande variété dans les bruitages (déplacement et tir) .. c'est mieux. Le joueur appréciera également de pouvoir enfin jouer en réseau/modem/Internet et la présence d'un éditeur de scénario (avec une bibliothèque de 40 cartes différentes). Reste que, malgré tout cela, Batailles du Pacifique ressemble beaucoup à ses prédécesseurs. Les aficionados s'en réjouiront mais ils reconnaîtront également qu'on peut difficilement parler de nouveau jeu.. un excellent add-on, tout au plus. ■

Éric Ernaux

Batailles du Pacifique

Graphisme	★★★
Son	★★
Animation	★
Durée de vie	★★★★

Les plus
- Intérêt stratégique
- Fidélité historique
- Options multijoueur

Les moins
- Un «General» de plus
- Musique crispante
- Tutorial un peu court

L'avis d'Éric

★ ★ ★ *Tous les ans, SSI nous sort un nouveau « General » aux allures de scenarii disk. On change la trame historique, on effectue quelques retouches graphiques, on améliore certaines dimensions de jeu et, hop, c'est fait ! SSI, le roi du prêt-à-porter stratégique ? Oui, mais dans le genre « wargame historique en tour par tour », SSI maîtrise parfaitement son sujet et c'est avec plaisir qu'on endosse une fois de plus le costume du général... américain. Il était en effet impossible de lancer la campagne japonaise sur la version reçue ! Une affaire à suivre...*



La nuit, les avions deviennent inoffensifs. Profitez-en pour ravitailler les vôtres sur un aéroport ou un porte-avions (munitions et carburant).

DUCHET COMPUTERS

51 Saint-George Road - CHEPSTOW - NP6 5LA - Angleterre

Tél: 00 44 1291 625 780 (8 H À 19 H LUNDI - SAMEDI) **Fax: 00 44 1291 627 046** (24H/24)

LIGNE TÉLÉPHONIQUE DIRECTE EN FRANÇAIS **MINITEL 3616 AZERTY** rubrique **DUC**

99% DES COMMANDES REÇUES AVANT 15.00H SONT EXPÉDIÉES LE JOUR-MÊME EN "URGENT"

AFIN D'ASSURER UNE ENTIÈRE COMPATIBILITÉ AVEC LES PATCHES ET DATA DISKS ORIGINAUX DES ÉDITEURS U.S. ET G.B, LES WARGAMES, SIMULATIONS, STRATÉGIES, JEUX DE RÔLE, ETC...
SONT DES VERSIONS ORIGINALES U.S. OU G.B.

Listing complet sur Minitel 3616 AZERTY mis à jour en temps réel

Versions CD ROM PC — **Prix en Francs Français - T.T.C. et frais d'envoi "urgent" compris**

AGE OF RIFLES (S.S.I.)	295 F	MACHIAVELLI THE PRINCE	75 F
AGE OF RIFLES DATA: CAMPAIGNS (S.S.I.)	135 F	MASTER OF MAGIC	85 F
AGE OF SAIL (Talonsoft/Empire)	295 F	MASTER OF ORION 2	315 F
ARDENNES OFFENSIVE (S.S.I)	275 F	NAPOLEON IN RUSSIA	325 F
BULL RUN	325 F	OVER THE REICH (Avalon Hill)	315 F
CAPITALISM PLUS (versions DOS et Win95)	295 F	PACIFIC GENERAL (Win95)	315 F
CAVE WARS (Avalon Hill)	295 F	REX NEBULAR & COSMIC GENDER BENDER	45 F
CONQUEST OF NEW WORLD	110 F	SHADOW OVER RIVA (Realms of Arkania 3)	215 F
COUNTER ACTION	275 F	SILENT HUNTER PATROL 1 (DATA S.S.I.)	125 F
DEADLY GAMES (JAGGED ALLIANCE 2)	175 F	SILENT HUNTER PATROL 2 (DATA S.S.I.)	155 F
DEATHKEEP -Win95-	175 F	STARS !	275 F
DEFINITIVE WARGAME COLLECTION 2	170 F	STEEL PANTHERS 2 (S.S.I.)	245 F
F-16 FIGHTING FALCON	315 F	STEEL PANTHERS 2 CAMPAIGNS (DATA S.S.I.)	125 F
FA/18 HORNET	315 F	PROMO: Steel Panthers 2 + DATA	295 F
FORGOTTEN REALMS Compilation	315 F	STEEL PANTHERS 1 CAMPAIGNS (DATA S.S.I.)	125 F
GREAT BATTLES OF ALEXANDER (Win 95)	295 F	SU-27 DATA (S.S.I.)	155 F
HAMMER OF THE GODS	95 F	PROMO: SU-27 FLANKER + DATA	275 F
HARPOON 2 ADMIRAL EDITION	125 F	STAR GENERAL (S.S.I.)	245 F
HARPOON CLASSIC 97 -Win 95-	295 F	THIRD REICH (Avalon Hill)	315 F
HERETIC: SHADOW OF SERPENT RIDERS	95 F	TWENTY WARGAME CLASSICS (S.S.I.)	220 F
HISTORY OF THE WORLD (Avalon Hill)	315 F	U.F.O. v 1.4	95 F
IF 22 RAPTOR	315 F	U.M.S. III WAR COLLEGE	135 F
IMPERIUM GALACTICA	315 F	WARWIND -Win 95-	245 F
LOST VIKINGS 2 -Win 95-	295 F	X-COM TERROR FROM THE DEEP	95 F

COMPILATIONS

FORGOTTEN REALMS COMPILATION

Sur 4 CD - Avec manuels imprimés - 315 F

Pool of Radiance	Curse of the Azure Bonds
Secret of Silver Blades	Pools of Darkness
Hillsfar	Eye of the Beholder
Eye of the Beholder 2	Eye of the Beholder 3
Dungeon Hack	Gateway to the Savage Frontier
Menzoberranzan	Treasures of the Savage Frontier

S.S.I. COMPILATION sur 5 CD ROMS - 220 F

Allied General	Great Naval Battles IV	
Thunderscape	Steel Panthers	Entomorph

TWENTY WARGAMES CLASSICS Compil'

sur 4 CD ROMS - **220 F**

Battlefront: Panzer Battles (S.S.G.)	Battles Of Napoleon (S.S.I.)
Carrier Strike (S.S.I.)	Clash Of Steel (S.S.I.)
Conflict Korea (S.S.I.)	Conflict Middle East (S.S.I.)
Conquest Of Japan (S.S.I.)	Gold Of The Americas (S.S.G.)
Gary Grigsby: Pacific War (S.S.I.)	Great Naval Battles III (S.S.I.)
G. Grigsby: War In Russia (S.S.I.)	Sword Of Aragon (S.S.I.)
D-day Beginning Of The End	Global Domination
When 2 Worlds War	Reach For The Stars (S.S.G.)
Wargame Cons. Set 2: Tanks	Western Front (S.S.I.)
Warlords	Decisive Battles Of American Civil War -Vol. 1, 2 & 3

CLAVIERS QWERTY

De nombreux jeux conçus Outre-Manche et Outre-Atlantique n'aiment pas les claviers AZERTY.
Nous vous proposons 4 modèles différents de claviers **QWERTY**.
chacun vaut 240 F (TTC port compris)

1/ Clavier 102 touches de type AT (le plus courant) — **2/ Clavier de type PS/2**
3/ Clavier spécial WINDOWS 95 — **4/ Clavier spécial WINDOWS 95, connection PS/2**

Pour un **envoi immédiat** d'articles ci-dessus (règlement par carte internationale VISA/EUROCARD) **téléphonez**-nous (**pas de panique, notre personnel est FRANCAIS**), ou **faxez** votre commande signée avec détails de votre carte bancaire. Par Minitel **3616 AZERTY puis DUC**. Ou rédigez (**EN FRANCAIS SVP**) sur papier libre et joignez votre règlement. Nous acceptons les chèques ordinaires français, les chèques La Poste Français, les cartes internationales VISA et EUROCARD, mandats internationaux ou Eurochèque en sterling si vous n'avez pas de chéquier Français). Notre catalogue complet vous est envoyé -gratuitement- avec votre première commande si vous désirez recevoir un **catalogue COMPLET** afin de faire votre choix, écrivez-vous en **FRANCAIS** SVP et joignez 6 timbres à 3 FF ou 4 CRI, précisez votre configuration exacte, ou nous ne pourrons pas donner suite à votre demande.

TRANSACTION MINIMUM 100 F

Nous expédions -sans supplément de frais de port- les produits ci-dessus par AVION vers le MONDE ENTIER

SEPTEMBRE 1997 - Stock et prix valables pour la durée de publication du magazine - Toute commande est considérée comme ferme

Démons et Manants



Le bonheur est dans le pré

Ah, le charme de la campagne ! C'est en effet le lieu idéal pour élever des paysans et leur faire construire de jolis petits villages où il fait bon vivre... Avant bien sûr de les envoyer à l'aventure délaire zombies, loups et autres vilains monstres !

Un bameau paisible où des fermières vont traire les vaches pendant que des enfauts jouent au docteur... Un petit paradis où des ingénieurs construisent à vitesse grand V une guilde de guerriers sous le regard humide et admiratif d'un veau tout juste né. Soudain, une voix rauque brise sans prévenir cette belle harmonie : «-Y'm'faut une femme...» Ce n'est pourtant pas Olivier qui arrive de bou matin mais un paysan qui vient d'interrompre la fauche du blé, l'œil vitreux et la lèvre tremblante. Bien loin de se faire conspuer par ses semblables, l'impardouuable bête trouve un écho en la personne de cette jeune et séduisante fermière qui lui répond aussitôt : «-J'ai bien envie de faire des galipettes...» Clic clac, éloignez les enfants pendant que nos deux tourtereaux vont s'enfermer presto dans leur chaumière afin de... vous voyez quoi, de... enfin, allez... aidez-moi... De concevoir, voilà, c'est cela ! D'ailleurs, quelques secondes plus tard, des pleurs de bébé nous informent que la saillie fut réussie et qu'un nouvel habitant vient de naître !

Un parfum de Warcraft

Voilà, en gros, à quoi peuvent ressembler vingt secondes de Démons et Manants. Comme chacun l'aura compris, on incarne un noble déchu ayant la lourde tâche de faire prospérer ses villages (ha bon, vous n'aviez pas compris ça ?). On dispose donc d'une trentaine de niveaux durant lesquels il faudra multiplier les constructions, gérer des ressources, former ses paysans, partir à l'aventure et combattre de bien méchantes créatures. Tout cela rappelle furieusement Warcraft 2, c'est vrai. Avec des variations cependant : l'âge est géré (les habi-



Un site magique, un gros démon affreux, une coupe en or... Eh bien, on dirait que c'est par ici l'aventure !



Pagaille générale au milieu du cimetierre : aidez cet archer à bouziller le gros méchant zombie qui pue et à recuperer l'épée magique.



La progression est un élément important : il faudra attendre longtemps avant de disposer d'un château !

Format CD-Rom PC
Éditeur Electronics Arts
Sortie Disponible
Prix Env. 370 F
Genre Gestion/Stratégie
Config. Mini. P75, 16 Mo, CD 4x, Win95
Config. Recom. P166, 16 Mo, CD 4x



La scène d'introduction où un démon se fait descendre par des pieux est assez amusante et bien réalisée.



Afin que les cadavres ne pourrissent pas en plein milieu du village, rien de tel qu'une église et son cimetière !

tants traversent donc quatre périodes distinctes : enfance, âge adulte, vieillesse et mort (Ndlr : ça fait cinq mais il est vrai qu'on ne profite pas beaucoup de la dernière, tu t'en tires bien sur ce coup là Luc)) tout comme le jour, la nuit et les saisons. Cela oblige évidemment à semer le blé ou à cueillir des pommes à certaines périodes de l'année.

Pour espérer gagner, il faut deux choses : des habitants et de l'argent. Cela implique la construction en masse de chaumières afin que chaque couple soit à l'abri du froid et puisse concevoir tranquillement sans être obligé de faire ça dehors en plein hiver. Si en plus faim et soif sont comblés, la natalité devrait croître normalement et fournir ainsi une main d'œuvre suffisante pour rendre le village viable.

Comme dans tous les jeux de gestion, on dispose de plusieurs bâtiments différents (boulangerie, laiterie, guilde de bâtisseurs, enclos pour les vaches, poulaillers, chaumières, etc.) qui permettent de traiter ou de fournir des denrées particulières (pain, lait, cidre, œufs…). On pourra ensuite paramétrer leur prix de vente dans l'écran des statistiques afin de s'enrichir ; un écran multifonction unique et pratique puisqu'il permet aussi de définir les châtiments infligés lorsque les paysans commettent des fautes (vols, injures, etc.). Contrairement à Warcraft, mais tout comme dans Settlers, les paysans sont autonomes. On peut cependant leur assigner des tâches précises si on les surprend à rêvasser où si l'on veut réquisitionner tout le monde. On peut donc sans crainte les laisser se débrouiller et s'occuper plutôt de l'aspect combat et aventure du jeu. Tout d'abord, excellente idée : les paysans peuvent être formés comme bon nous semble grâce aux guildes : ingénieurs, magiciens, guerriers (fantassins, cavaliers, etc.). Comme les missions ont souvent des objectifs spéciaux (retrouver un objet sur la carte ou calmer un village ennemi), il faut former des guerriers et les envoyer à l'aventure.

« Comme on évolue dans un univers médiéval-fantastique, la magie n'a pas été oubliée ! »

À partir de là, c'est à Heroes of Might ▶



L'écran des statistiques permet de régler le prix des denrées et de consulter différentes courbes.



Quelle panique ! Un énorme bourdon et un loup dévorent vos habitants et vous n'avez même pas de fantassin : c'est la fin !

Cavalier, gros guerrier et fantassin ne seront pas de trop pour vaillamment pourfendre le vilain dragon rouge.



Pour utiliser les sorts du magicien, il faut cliquer sur les icônes du haut. Et c'est vraiment pas pratique.



La culture est un élément important : il ne faut pas oublier de récolter du blé et des pommes pour produire du pain et du cidre : poivrots !



Comme dans SimCity, des catastrophes peuvent s'abattre sur les villages : orages, incendie, pluie de grenouilles... non, pas les grenouilles ..



Pendant que les paysans copulent, les démons saccagent tout !

and Magic que le jeu fait penser puisque l'on dirige ses troupes sur une carte qui se dévoile au fur et à mesure de l'avancée. Des objets sont répartis ici ou là et peuvent être bénéfique ou non, des champignons pour la plupart, mais aussi des armes magiques, de l'or ou des coupes. Les champignons restaurent ou descendent les points de vie d'un soldat ou la mana du magicien, et peuvent aussi carrément empoisonner les unités. En général, les autres objets sont toujours des bonus, voire le but d'une quête. Par exemple, dans l'une des premières missions, il conviendra de développer normalement son village puis d'envoyer des hommes à la recherche d'une épée magique avant d'aller éradiquer une tombe de zombie qui ne cesse d'en produire !

Achevez les cadavres

Les combats se déroulent de manière très classique puisque l'on désigne une cible à ses guerriers qui s'acharnent alors dessus comme des forcenés. Les adversaires sont évidemment de force variable. Au début, les loups, zombies et autres abeilles géantes ne résistent pas à l'assaut de six fantassins. En revanche, les ogres-mages (qui lancent des sorts !) ou les combattants ennemis demanderont des troupes plus nombreuses. Cependant, Démons et Manants n'est pas Warcraft 2 et il ne faut pas s'attendre à une gestion des combats aussi parfaite et complexe, notamment à cause de l'absence de raccourcis-clavier qui auraient été vraiment bienvenus. Comme on évolue dans un univers médiéval-fantastique, la magie n'a pas été oubliée. Ainsi, les mages peuvent disposer d'une dizaine de sorts différents. Ils ne sont pas toujours faciles à lancer (à partir d'une «roue» d'icônes dédiée) mais assez dévastateurs. Tout ceci est donc très stimulant. Ce serait même parfait si quelques ombres ne gâchaient pas tout : l'absence de mode multijoueur, l'interface peu pratique et les quelques accès disque lorsque l'on passe du jour à la nuit. La barre de construction «rétractable» est très mal placée (située en bas à droite de l'écran). On l'ouvre par exemple souvent alors que l'on essayait simplement de «scroller» vers le bas. Ensuite, la sélection des unités pose souvent de gros problèmes d'organisation et l'on se retrouve parfois avec des guerriers qui s'entre-tuent alors qu'on tentait de les regrouper !
Des problèmes de forme, donc, puisque le fond du jeu est non seulement drôle mais très intéressant. Démons et Manants mérite donc bien un coup d'œil. ■

Luc-Santiago Rodriguez

Démons & Manants

Graphisme	★★★★
Son	★★★
Animation	★★★
Durée de vie	★★★★★

Les plus
- C'est rigolo
- C'est simple
- C'est rafraîchissant

Les moins
- Pas de raccourcis claviers
- Pas de multijoueur
- Interface ratée

L'avis de Luc-Santiago

★ ★ ★ *Démons et Manants possède de bons atouts : une gestion/stratégie classique mais bien exploitée, son prix, des voix en français à crever de rire, une jouabilité agréable et des graphismes mignons... Tout irait donc pour le mieux dans le meilleur des mondes si des défauts de réalisation et une gestion des combats mal faite ne venaient pas altérer un peu les parties ! Malgré tout, on passe de bons moments avec ce jeu frais et amusant. Trois étoiles donc pour les trouvailles, l'humour et les bons moments passés en sa compagnie.*



Dès que l'on sélectionne un personnage, il apparaît en bas de l'écran : ici, une fermière en rut

3617 CDROMPRO 3617 CDROMPRO

Notre sélection du mois parmi les meilleurs CD-ROM PC de jeux, loisirs, musique, programmation, multimédia, graphisme et shareware :



De nouveaux titres installés chaque semaine !

Vous pouvez aussi acheter ces CD-ROM sur Internet (http://cdrom.boutik.com)

1. **Connectez-vous sur le serveur 3617 code CDROMPRO** (la minute de connexion vous revient à 5,57 F)
2. **Choisissez la catégorie de CD-ROM que vous désirez parmi celles qui vous sont proposées**
3. **Sélectionnez le titre qui vous intéresse** (le coût de la communication durant la recherche, soit en moyenne 3 à 5 minutes au maximum soit un coût global de 17 à 28 F)
4. **Laissez vos coordonnées pour recevoir votre CD-ROM par la poste** (vous serez livré par la poste sous 48 heures)

Ce service vous est proposé par :

France Teaser

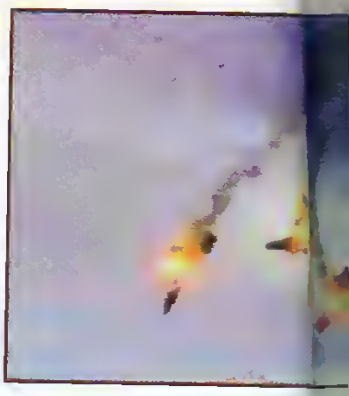
17 rue Cérot
92410 VILLE D'AVRAY
Fax : 01 47 50 62 93

AUCUN CD-ROM POUR ADULTES

F-16 Fighting Falcon

Du plomb dans l'aile

Au lieu de faire comme tout le monde et de sortir un simulateur de F-22, Digital Integration a préféré miser sur une valeur certes ancestrale (le F-16 est loin d'être un chasseur tout beau tout neuf), mais sûre. Alors, parés à voler sur un vieux coucou ?



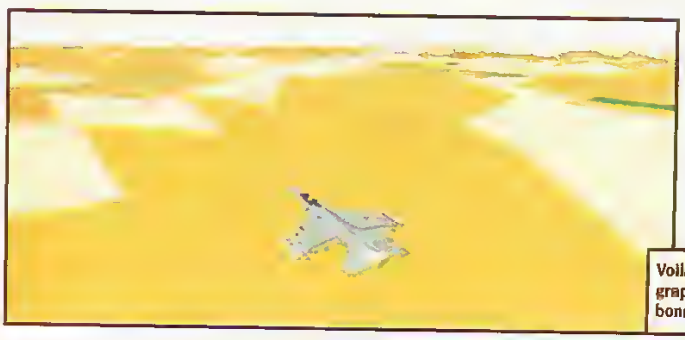


Rien de tel qu'une petite mission de bon matin pour bien commencer la journée !



Les crashs sont malheureusement loin d'être spectaculaires... Mais restent tout de même mortels...

Pour tous les pionniers de la micro ludique, le F-16 est un bon souvenir. Mais si, souvenons-nous des softs qui tournaient sur Atari, Commodore, bref, sur ces épaves qui demandaient une heure de chargement avant de pouvoir lancer un jeu ! De bons souvenirs, n'est-ce pas ? Et bien voici donc une bonne nouvelle puisque plusieurs années après sa disparition de nos PC, le F-16 est remis au goût du jour par l'éditeur d'Apache Longbow. Chasseur monoplace multirôle, le F-16 est taillé pour le combat (ça tombe bien, il est un peu fait pour cela). Il peut emporter des missiles longue et courte portée ainsi qu'un incroyable assortiment de bombes. Bref, faut pas l'énerver ! Son seul inconvénient est d'être un petit peu massif ce qui contraint le pilote à des manœuvres souples et coordonnées. On peut d'ailleurs dire, avant d'entrer dans le vif du sujet, que le modèle de vol du F-16 a été plutôt bien restitué dans le jeu. Ceux qui n'en ont encore jamais fait l'expérience (par ordinateur interposé s'entend !) seront probablement étonnés par sa façon de voler un peu particulière, qui diffère légèrement des chasseurs plus modernes.

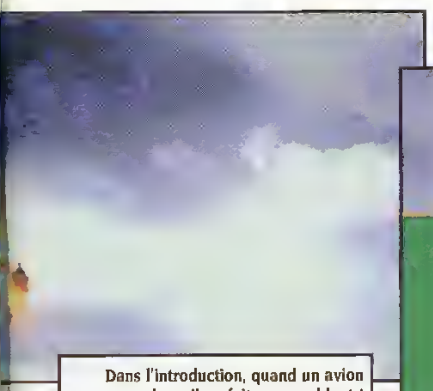


Voilà à peu près ce que l'on obtient graphiquement sur un Pentium 90 pour une bonne fluidité... Scandaleux !

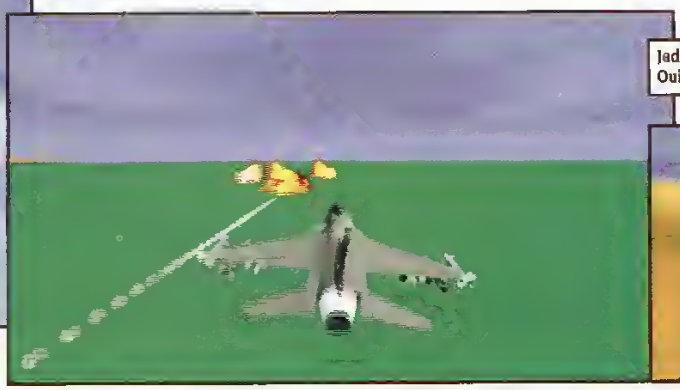
Ne nous fâchons pas...

... Ben si justement ! Avant de parler du degré de simulation, de l'intelligence artificielle, du nombre de missions et de l'intérêt général du jeu,

Format CD-rom PC
Éditeur Digital Integration
Sortie Disponible
Prix Env. 350 F
Genre Simulateur de vol
Config. Mini. 486 DX2-66, 16 Mo, CD 2x
Config. Recom. P133, 32 Mo, CD 4x



Dans l'introduction, quand un avion explose, il ne fait pas semblant ! Ah, les cinématiques !



Jadis, il y eut un bateau à cet endroit... Oui, juste là, à la place de la grosse explosion !



Un largage de bombes à remplacé ces bâtiments par de superbes ruines fumantes et odorantes...

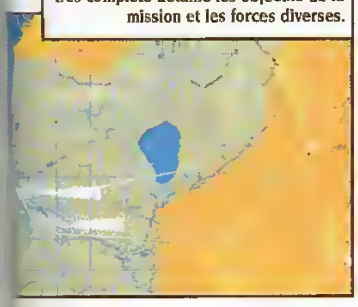
finissons-en immédiatement avec les choses qui fâchent : l'animation. Alors que le graphisme est nettement moins réussi que celui de F-22 Lightning (Novalogic), l'affichage de F-16 n'est pas fluide sur un Pentium 166 (la version Win95 est à ce sujet plus rapide que la version Dos !). En dessous, on désactivera les textures. Un mauvais point, donc, pour le moteur graphique (sans doute le même que dans Apache Longbow) qui n'est pas aussi performant que celui des concurrents. Même si les avions sont plutôt bien modélisés, les décors quant à eux sont assez rudimentaires puisqu'ils sont constitués de polygones sur lesquels des textures ont été plaquées. Signalons enfin aux heureux possesseurs de cartes accélératrices 3D que F-16 ne les gère pas, contrairement aux simulateurs à venir (hé, hé, hé...).

Le problème du graphisme et de l'animation ayant été posés, passons maintenant au fond. Soyons directs : F-16 Fighting Falcon est loin d'être aussi réaliste que le challenger invaincu, EF-2000. Même s'il regarde vaguement dans la même direction (le radar est sympa et l'instrumentation essentielle est là), F-16 ne déroutera pas le grand public comme était susceptible de le faire EF-2000, sans doute le simulateur le plus complet à ce jour. Le petit manuel (une centaine de pages claires et précises) et les dix missions d'entraînement (largage de bombes, de missiles, atterrissages, etc.) sont d'ailleurs là pour le prouver : les bleus sont les bienvenus et bénéficieront d'une bonne formation sans passer par la case arcade pure.

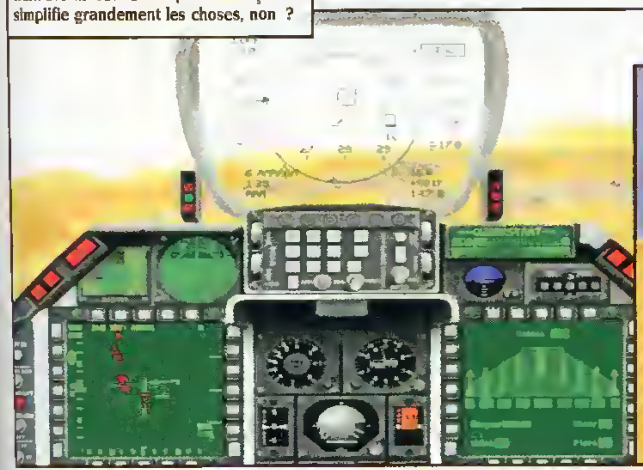
Quant aux autres, ils entreront dans le feu de l'action très rapidement, même si les puristes ne trouveront pas les mêmes sensations que dans EF-2000. Enfin, c'est toujours mieux que Top Gun ou F-22 Lightning !

Abondance ne nuit pas

Du côté des missions, on peut dire que c'est Noël : à part les missions d'entraînement, on trouve pas mal de missions indépendantes et trois campagnes (de trente missions chacune) réparties sur trois théâtres d'opération, soit un total d'environ cent interventions ! Autant dire que le jeu est loin d'être terminé. Les régions où se déroule F-16 ont été choisies en raison de leurs tensions permanentes : en Israël, il faudra empêcher la Syrie de reprendre le plateau du Golan ; à Chypre, il faudra rétablir l'ordre entre la Turquie et la Grèce ; et en Corée, le nord envahit le sud, ce qui casse les noisettes de tout le monde. Bombardement de points stratégiques, interceptions de chasseurs ennemis, escortes, reconnaissances et destructions de blindés sont au programme ▶



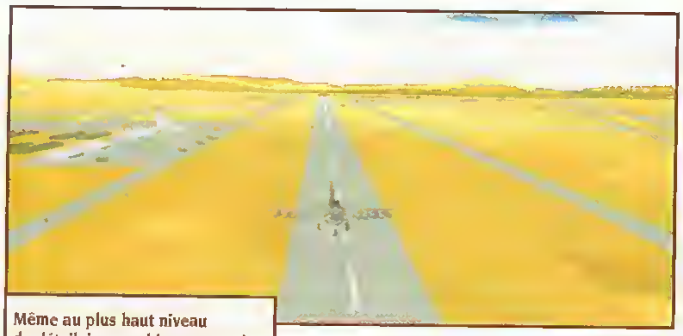
Après le briefing, une carte moche mais très complète détaille les objectifs de la mission et les forces diverses.



Ne cherchez pas, le tableau de bord tient sur un seul et unique écran. Ça simplifie grandement les choses, non ?



Bientôt, ces blindés vont se prendre un cigare en pleine tôle ! Attention, ça va chauffer là dedans !



Même au plus haut niveau de détail, les graphismes au sol ne supportent pas de plans trop rapprochés.



Les objectifs à bombarder sont assez traditionnels : pistes d'atterrissage, usines chimiques, etc.



Les bombes à guidage laser bénéficient d'un écran de visée spécial. Mazette, on peut se refaire la guerre du Golfe !

des festivités, de jour comme de nuit. Si tout cela est très classique, la victoire dépendra essentiellement du joueur puisque l'intelligence artificielle peut être paramétrée très finement (de 1 à 10), sachant qu'elle a été assez bien réglée. Disons simplement qu'au niveau 5, le challenge commence à devenir intéressant et que les missions ne sont pas gagnées d'avance. Gageons qu'avec tout ce boulot, l'avion du joueur ne chômera pas. Il n'y a d'ailleurs pas vraiment intérêt puisque son pilote peut monter en grade (selon le nombre de missions accomplies) et être décoré (trois médailles différentes), ce qui est toujours très stimulant !

Il est rare de décoller tout seul (on part en général avec un coéquipier ou au sein d'une escadrille de quatre appareils), aussi, des ordres peuvent être donnés à l'ailier ou à la formation entière, comme « attaquez ma cible » ou « suivez-moi ». Une option quasi indispensable car dans certaines situations, les ennemis seront beaucoup trop nombreux pour être éradiqués tout seul. Comme il n'est pas question de rester tout seul avec son jeu, Digital Integration n'a pas oublié l'option multijoueur : à deux, on peut soit opter pour l'affrontement cruel et sans pitié (qui lasse au bout d'un quart d'heure), soit pour l'accomplissement des missions indépendantes en mode coopératif. De trois à seize joueurs, ce sont le Deathmatch (en équipes) ou la « capture de drapeau » (destruction du QG ennemi) qui sont disponibles. Autant dire que F-16 Fighting Falcon réserve, en solo ou à plusieurs, de longues heures de jeu, pourvu qu'on soit accroché ! Car en dépit de ses qualités, il n'est pas évident que le jeu plaise forcément. Ses quelques défauts (le graphisme, la réalisation moyenne et surtout l'animation), font de F-16 un simulateur honnête mais trop classique. ■

Luc-Santiago Rodriguez



Les séquences cinématiques sont très réussies. Comme d'habitude quand c'est bon, on en redemande !



Un padlock permet de toujours garder sa cible à l'œil. Très pratique pour le dogfight notamment.

F-16 Fighting Falcon

Graphisme	★★★
Son	★★
Animation	★★
Durée de vie	★★★

Les plus

- Modèle de vol
- Un max de missions
- I.A. bien réglée

Les moins

- Moteur graphique
- Pas d'innovation
- Trop classique

L'avis de Luc-Santiago

★★★ *Si l'on est peu exigeant et que l'on désire repasser aux commandes d'un F-16 rapidement, Fightning Falcon réserve des combats intéressants. Mais si l'on veut être au top, mieux vaut attendre Falcon 4 et consorts qui ne devraient pas tarder à débarquer et qui s'annoncent plus prometteurs et on l'espère, moins lents ! En dépit de ses qualités, le petit dernier de Digital Integration ne bénéficie effectivement pas d'une personnalité très affirmée et se contente d'être bon élève, là où il faut désormais être surdoué !*

Les coéquipiers ne vous suivent pas comme des petits chiens, mais foncent vers les objectifs comme des grands



DELTAROM VPC
65, Avenue Paul DOUMER - BP 25
92502 Rueil-Malmaison Cédex
Tél : 01 47 08 08 30 - Fax : 01 47 08 45 46

Onvert du Mardi au Samedi
de 11h à 13h et 14h à 19h30
Lundi 14h00 - 19h00
Jeux PLAYSTATION et
SATURN en Magasin.

MAGASIN DELTAROM :
65, Avenue Paul Doumer - RN 13
92500 Rueil-Malmaison
Tél : 01 47 08 08 30

ACCESSOIRES

CH F16 COMBAT STICK. 545 F	CH THROTTLE. . . . . 695 F	Squadron Commander . . . . 690 F
CH F16 FIGHTER STICK. 795 F	CH PRO THROTTLE . . . . 895 F	ThrustMaster ACM Card. . 295 F
CH F16 FLIGT STICK . . . 395 F	CH VIRTUAL PILOT . . . . 495 F	ThrustMaster F16-FLCS . 1.050 F
CH FORCE FX . . . . . 1.190 F	CH VIRTUAL PILOT Pro. 795 F	ThrustMaster Volant T2. . . 990 F
CH FORCE FX + Jet F3 . 1.349 F	FLIGHT LEADER 30 + jeu Tie	Thrust. Volant T2 + jeu. . 1.090 F
CH GAME CARD 3 . . . . . 295 F	Fighter Collector. . . . . 349 F	ThrustMaster Volant F1GP 695 F
CH PEOALS . . . . . 495 F	SIOE WINDER 3D PRO . . 395 F	ThrustMaster TOP GUN . . 335 F
CH PRO PEDALS . . . . . 795 F	Side Winder GamePad 30 . 285 F	Volant+Pédalier Mad Catz. 545 F

CARTE 3DFX

MAXI GAMER 3DFX . . . . . 1.049 F
MAXI GAMER 3DFX + POD 1.169 F
CARTE MONSTER 3DFX. . . 1.189 F
MONSTER 3DFX + 6 JEUX . 1.289 F

JEUX PC CDROM A PRIX UNIQUE : 99 F

11H GUEST NF	COLONIZATION VF	EURO 96 VF	Jagged Alliance VF	MEGARACE VF	SETTLERS VF	TILT VF
11 TH HOUR VF	Com. Aces of Deep vf	DISCWORLD VF	Jewels of the Oracle VF	Micro Machines 2 NF	SHELLSHOCK VF	Tomb's Passage VF
Accross the Rhine NF	COMANCHE VF	EarthWorm JIM 1+2	KING QUEST 7 VF	NAVY STRIKE NF	SILENT HUNTER VF	U.F.O. VF
Beneath Steel Sky VF	CONGO VF	Fantasy General VF	Lands Of Lore VF	NHL HOCKEY 96 NF	SILENT THUNDER VF	Ultra 3D Pinball NF
BATTLE ISLE 3 VF	CYBERIA NF	FIELDS of GLORY VF	LARRY 5 VF	NORMALITY VF	SPACE HULK 2 NF	ULTIMA 8 VF
BIG RED RACING VF	Daedalus Encounter VF	FIFA SOCCER 96 VF	LAST DYNASTY VF	OTHELLO VF	STEEL PANTHER VF	Under Killing Moon VF
BIOFORGE VF	Destruction Derby NF	FRANKESTEIN VF	LEISURE LARRY 6 VF	Panzer General II NF	TEK WAR VF	WARCRAFT NF
Burried in Time VF	DUKE NUKEM 3D	Gabriel Knight VF	L'énigme maître Lu vf	RALLY VF	Terminal Velocity NF	WARHAMMER VF
CIVIL WAR VF	DUNE 1 & 2 VF	Heroes Might Magic vf	LOST EDEN VF	SAM & MAX VF	THE D VF	YAHTZEE VF
Civil War General VF	Dungeon Master 2 VF	INCA 2 VF	MAGIC CARPET 2 VF	SCREAMER VF	THIS MEANS WAR VF	Zidane FootBall VF

PC CDROM 79 F

CYBERMAGE NF
ECSTATICA NF
F-15 Strike Eagle III NF
HI-OCTANE VF
INCA VF
Nascar Racing NF
Police Quest 4 VF
Railroad Tycoon Deluxe
ShockWave Assault NF
SPACE QUEST 6 VF
SUPER KARTS NF

JEUX PC CDROM

3D Pinball Creep Night VF. 275 F	Crusader : No Regret NF . . 275 F	GABRIEL KNIGHT 2 VF. 295 F	LIGHTHOUSE VF . . . . 249 F	QUAKE NF . . . . . 199 F	Terminator Futurshock NF 295 F
3D ULTRA MINI GOLF. . 149 F	CYCLONES VF (Shivers 2) 299 F	GENE WARS VF . . . . 295 F	Lords of the Realms 2 VF . 295 F	Quake Mission Pack 1 NF. 195 F	TEST DRIVE off ROAD NF 329 F
688I HUNTER KILLER VF 325 F	DARK EARTH VF. . . . . Tél	Grand Prix Manager 2 VF 295 F	Magic L'Assemblee VF . . 335 F	Quake Mission Pack 2 NF. 195 F	THE HIVE WIN 95 NF . . 199 F
A4 NETWORKS VF. . . 195 F	DARK FORCES VF . . . . 149 F	Great Battles Alexander nf 299 F	MASTER OF ORION 2 VF 325 F	Rally Championship VF . . 295 F	THE LAST EXPRESS VF . 329 F
ADIDAS POWER SOCCER Tél	DARK LIGHT NF . . . . 325 F	GT RACING 97 VF. . . . 249 F	M.A.X. VF . . . . . 325 F	Rally Champion X-MILES 159 F	THEME HOSPITAL VF . . 315 F
AH-64D Longbow Gold VF 325 F	DARK REIGN VF . . . . 329 F	HARDLINE VF. . . . . 149 F	M.D.K. VF . . . . . 325 F	RAMA VF . . . . . 249 F	TIE Fighter Collector VF . 149 F
AH-64D KOREA DATA VF 195 F	DAYTONA U.S.A. NF. . 295 F	HARPOON CLASSIC 97 . 265 F	MEGARACE 2 VF . . . . 245 F	REAL ATC VF . . . . . Tél	TIME LAPSE VF . . . . 285 F
ADIDAS POWER SOCCER Tél	DEADLOCK VF . . . . . 249 F	HARVESTER VF . . . . 149 F	Micro Machine 3V NF . . 299 F	REBEL ASSAULT 2 VF . . 195 F	Time Warrior + Pad . . . . 329 F
AH-64D KOREA DATA VF 195 F	DEATH RALLY NF . . . . 149 F	Heroes Might & Magic 2 vf 345 F	MISSION CRITICAL NF . 195 F	RED ALERT : C & C VF 295 F	TINTIN au Tibet VF . . 245 F
AIR WARRIOR 2 NF . . . 249 F	DIABLO NF . . . . . 335 F	Heroes Magic 2 Data NF . . 169 F	Mission Taiga : Red Alert vf 139 F	Red alert : Mission Taiga vf 139 F	Tintin : Le Temple du Soleil 245 F
ALBION VF . . . . . 149 F	DIE HARD TRILOGY VF 325 F	HEXEN (Heretic 2) NF 245 F	MONOPOLY VF . . . . 260 F	REDNECK RAMPAGE NF 325 F	TOMB RAIDER VF . . . 249 F
ALIEN TRILOGY NF . 249 F	DISCWORLD 2 VF . . . . 245 F	IMIA2 ABRAMS NF . . . 269 F	MOTO RACER VF . . . . 295 F	RIPPLR VF . . . . . 149 F	Tomb Raider + U.K.M. VF 279 F
Alone in the Dark 3+2+1 VF 295 F	DOOM2 NF . . . . . 149 F	INCA COLLECTION VF . 175 F	MYST VF . . . . . 295 F	RISING LANDS VF . . . . 329 F	Total War data warcraft 2 . 149 F
ARENA 2 : Dagerfall NF. . 335 F	DRAGON LORE 2 VF . . . 275 F	INDEPENDANCE DAY VF 329 F	NASCAR RACING 2 VF . 249 F	RISK VF . . . . . 295 F	TOONSTRUCK VF . . . . 149 F
ASTERIX & OBELIX VF 275 F	Duke Nukem Atomic Edition =	INDY CAR RACING 2 NF 235 F	NBA LIVE 97 VF . . . . 325 F	ROLAND GARROS 97 VF. 295 F	TOUCHÉ-COULE VF . . 295 F
ATLANTIS VF . . . . . 329 F	Duke 3D + Plutonium Pack 199 F	INTERSTATE 76 VF . . . 325 F	Need For Speed 2 VF . . . . 295 F	SCREAMER 2 VF . . . . 199 F	TRIVIAL PURSUIT VF . 260 F
BANZAÏ BUG NF . . . . 295 F	DUNGEON KEEPER VF 299 F	IZNOGOUD VF . . . . . 295 F	NHL HOCKEY 97 NF . . 335 F	SEGA RALLY NF . . . . 295 F	URBAN RUNNER VF. . 249 F
BattleGround SHILOH VF. 299 F	ECSTATICA 2 VF . . . . 299 F	JACK NICKLAUS 4 Spec. . 325 F	NINE VF . . . . . 345 F	Sensible World Soccer 97 vf 249 F	US Navy Fighter 97 VF. 335 F
Betrayal in Antara VF . . 329 F	EF 2000 DELUXE VF . . . 295 F	JEDI KNIGHT VF (3DFX) . . Tél	Opération Survie vf (C&C). 125 F	SETTLERS 2 VF. . . . . 295 F	VERSAILLES VF . . . . 379 F
BIRTH RIGHT VF . . . . 329 F	EUROPE 1 NF . . . . . 249 F	JET FIGHTER III VF . . . 345 F	ORION BURGER VF . . . 295 F	SETTLERS 2 Data disk VF 159 F	VODOOLUNGE NF . . . 245 F
BLOOD VF . . . . . 289 F	EUROPE 2 NF . . . . . 275 F	JET FIGHTER 3 DATA disk 169 F	OUTLAWS NF . . . . . 325 F	Sherlock Holmes 2 VF . . 325 F	VOYEUR NF . . . . . 199 F
CAESAR 2 VF . . . . . 249 F	EXHUMED NF . . . . . 289 F	JONAH LOMU . . . . . 299 F	OUTPOST 2 VF . . . . . Tél	SIERRA PRO PILOT VF . . Tél	Warcraft 2 - 70 Missions . . 129 F
CAPITALISM VF . . . . 335 F	EXTREME ASSAULT NF . . Tél	KARMA VF . . . . . 199 F	PANDORA Directive VF . 329 F	SIM CITY 2000 collector vf 345 F	Warcraft 2 : Data Disk VF . 159 F
CARMAGEDON VF . . . 295 F	F1 GRAND PRIX 2 VF. . . 335 F	KICK OFF 97 VF . . . . 269 F	PANDEMONIUM VF . . . 285 F	SIM COPTER VF . . . . 279 F	WARCRAFT 2 Deluxe VF . 335 F
Chronicle Of the Sword VF 249 F	F16 Fighting Falcon NF . . 329 F	king Quest Anthology NF . 149 F	Perfect Grand Prix 2 . . . 149 F	SIM GOLF VF . . . . . 279 F	WARWIND NF + ech VF . . 295 F
CIVILIZATION 2 VF. . . 335 F	F22 LIGHTNING VF . . . 299 F	K.K.N.D. VF . . . . . 249 F	PERFECT WEAPON VF . . 329 F	SIM ISLE VF . . . . . 279 F	Wing Commander IV VF . . 245 F
Civilization 2 Collector VF 395 F	FABLES VF . . . . . 249 F	LARRY Collection NF . . . 195 F	PETE SAMPRAS NF . . . 299 F	SIM PARK VF . . . . . 249 F	WIPE OUT 2097 (3 D) NF . 369 F
CLUEDO VF . . . . . 295 F	FIFA SOCCER 97 VF . . . 245 F	L.B.A. 2 VF . . . . . 319 F	PHANTASMAGORIA VF . 275 F	SIM TOWER VF . . . . . 295 F	WIZARDRY NEMESIS NF 295 F
COMMANCHE 3 VF . . . 345 F	FIFA SOCCER Manager vf 269 F	L'Entraineur Data Disk VF 169 F	Phantasmagoria 2 VF . . . 299 F	SKYNET NF . . . . . 325 F	WORMS VF + DATA . . . 295 F
Command & Conquer VF 295 F	FLIGHT UNLIMITED VF 199 F	L'Entraineur + Data Disk vf 295 F	Pinball : TimeShock NF . . 295 F	SPACE Quest Collection NF 195 F	X-COM APOCALYPSE VF 325 F
CONQUEST DELUXE VF 195 F	FLYING CORPS VF. . . . 325 F	LE TITANIC VF . . . . . 329 F	PRIVATE EYE VF . . . . 259 F	Super EF 2000 VF . . . . 325 F	X-WING COLLECTOR NF 149 F
CONQUEST EARTH VF 329 F	FootBall Manager 97 VF. . 325 F	Le Trésor des Tolteques VF 249 F	Privateer 2 : Darkening VF 335 F	Super Street Fighter 2. . . 129 F	X-WING vs Tie Fighter VF 335 F
CONSTRUCTOR VF . . . . Tél	FORMULA KARTS NF . . 299 F	LEISURE LARRY 7 VF . . 295 F	Pro Pinball : The Web NF 149 F	SYNDICATE WARS VF. . 295 F	YODA STORIES VF . . . 99 F
CREATURES VF . . . . 245 F	FORMULA ONE (3D) . . 379 F	Les Cheval. de Baphomet vf 195 F	PUZZLE BOBBLE NF . . 245 F	TACTCOM VF . . . . . 175 F	Z VF . . . . . 149 F
CRUSADE VF . . . . . 295 F	Fort Boyard : La légende vf 275 F	Les Guignols de L'Info VF 345 F	PYST VF . . . . . 79 F	TEN PIN ALLEY NF . . . 279 F	ZORK NEMESIS VF . . . 345 F

VF : Jeu et manuel en Français
NF : Notice en Français

PC CDROM CHARME
Réservé aux Adultes

PC CDROM Vidéos Interactives

BLIND SPOT	86 F
HIDDEN OBSESSIONS	125 F
IMMORTAL DESIRES . .	95 F
NEW LOVERS.	148 F
NIGHT TRIPS (1-2)	145 F le N°
PARLOR GAMES . . .	112 F
PRIVATE Magazine N° 1 .	145 F
THE SWAP TWO	148 F

PC CDROM Photos

AMERICAN GIRLS II	175 F
ANIMATED LUST	55 F
BEAUTIES BODACIOUS .	85 F
BRABUSTERS	86 F
CASTING VF	99 F
CYBER WHORES . .	49 F
DANISEL IN DISTRESS .	86 F
DANISH EROTIC GIRLS (N° 1 - 2 ou 3 disponibles)	145 F le N°
DELECTABLE	95 F
Femmes Extremes (1-2)	149 le N°
GETTING HOTTED	175 F
HOT & SPICY	96 F
Les Filles Mike Anchet vf .	145 F
Les Filles D'Aldo Bergman.	145 F
LITTLE BLACK BOOK . .	125 F
LUSCIOUS LESBIANS .	85 F
ORAL ECSTASY . . .	49 F
PRIVATE PLEASURE	145 F
PUSSY MANIA.	85 F
READY TO RIDE.	85 F
SAKURA (1-2)	85 F le N°
SEDUCTIVE SIRENS	125 F
SENNET	175 F
SOUTHERN BEAUTIES	165 F
VOLUPTUOUS VIXENS	85 F
VOYEUR (1-2-3). . .	149 F le N°
WORLD'S BEST BUTTS	149 F
WORLD's BEST BREAST	85 F

CD MANGAS

CARTOON FANTASY	65 F
MANGHARD (pack 3 CD)	399 F
NIPPON OBSESSION VF .	99 F
NIPPON OBSESSION 2 VF	199 F
NIPPON OBSESSION 3 VF	215 F
Plaisir Mangas (1-2) .	175 F le N°
Pulsions Mangas 2 VF	95 F

JEUX & INTERACTIFS

ANAL FANTASCENES VF	295 F
Brigitte Lahaie : l'anglaise	249 F
Brigitte Lahaie : Lydia	249 F
DIVA X : Ariana NF	249 F
DIVA X : Rebecca VF	265 F
LA VILLA VF	275 F
LE JEU DE L'OIE VF	195 F
Le Parfum de Mathilde VF.	275 F
LOLO FERRARI VF	245 F
NIGHT WATCH II	185 F
Pack 5 CD X Interactifs vf	445 F
PLEASURE CD (4N°)	195 F le N°
PORNO POKER	295 F
PRIVATE Investigator VF	295 F
PRIVATE PORNTRIS VF	249 F
SEX MOTEL VF	149 F
SEX TET VF	295 F
SEXY ZAPPING VF . . .	149 F
SPACE SIRENS 2 VF . . .	265 F
Strip Tease avec Dolly VF	295 F
Tt sur le plaisir des femmes	275 F
VIRTUAL Detective VF .	295 F
VIRTUAL Presence (1 : Eve - 2 :	
Vicky - 3 : Maluza)	285 F le N°
VIRTUAL SEX	285 F
Virtual Sex with Jenna VF	349 F
VIRTUAL TOP Model VF	275 F
Zara Whites Dble Xper vf .	265 F
Zara Whites : Le temple vf	265 F

Pour toute commande de 2 CDROM de charme, nous vous offrons n'importe quel CDROM de charme d'une valeur inférieure à 100 F. Indiquez le CD voulu.

Les indications I.T.C. Sauf erreur typographique. Dans la limite des stocks disponibles. Conformément à la loi informatique et libertés N° 78-17 du 6 Janvier 1978 vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant

GEN 4

Bon de Commande à expédier ou faxer à DELTAROM
65, Avenue Paul Doumer - BP 25 - 92502 Rueil-Malmaison Cédex
Tél : 01 47 08 08 30 - Fax : 01 47 08 45 46

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code postal ..... Ville ..... Tél. .....

❑ Je règle comptant par chèque bancaire, CCP ou par mandat
❑ ou par carte bancaire N° _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _
Date expiration CB _ _ / _ _
❑ Je certifie être majeur + signature (pour CDROM charme)
SIGNATURE

Référence	Prix

Forfait port Colissimo 24h/48h 32 F pour les CDROM CEE et DOM-TOM 80 F pour 3 CD + 20 F par 2 CD
Matériel 60 F par colissimo Hors France nous consulter
Toute première commande doit être réglée par chèque

Port
Total

Worldwide Soccer PC

Objectif Prunes

C'était inévitable. Le jeu de foot qui fût pendant bien longtemps considéré comme le meilleur sur console devait un jour atterrir sur nos PC. Retravaillé, amélioré par rapport à sa version Saturn, c'est un Worldwide Soccer tout neuf que nous offre Sega.

C'est du fond d'une geôle militaire que je rédige ce test sur un morceau de papier toilette et avec pour seule encre mon propre sang. J'espère qu'il parviendra jusqu'à Thierry, seul rédacteur au monde qui a l'habitude de travailler sur ce support et qui devrait ainsi pouvoir vous le déchiffrer. Il faut dire que l'idée d'une balade de 17 km en campagne, la nuit, et chargé d'un sac de 40 kg de pierres ne m'enchantait pas. L'armée, ce n'est vraiment pas un centre de vacances Au lieu de ça, j'ai brillamment réussi à convaincre mon adjudant de faire une partie de Worldwide Soccer sur un PC volé à un autre appelé.
Jusqu'alors, il semblait impossible de réaliser un jeu de foot aux graphismes superbes et à la jouabilité irréprochable. Electronic Arts y avait noyé son Fifa 97, Virgin n'avait pas totalement convaincu avec Kick Off 97, il n'y avait aucune raison pour que Sega y parvienne. C'est bien simple, je me demandais parfois s'il existait au monde une seule personne autre que moi à vouloir un jeu de foot beau et fun. Et bien aujourd'hui, je sais que je ne suis pas seul. Et c'est un sentiment agréable de se savoir soutenu dans ses croyances lorsque l'on moisi dans un cachot infesté de gros rats avides de chair humaine. Worldwide Soccer (version Saturn) était beau, d'une jouabilité exemplaire et d'un réalisme saisissant, le tout chez nos lointains cousins de la console. Worldwide Soccer PC en est une très fidèle adaptation. Vos joueurs feintent, talonnent, ondulent leur corps au rythme de crampons instables, collent des patates atomiques, des



Péno dans le petit filet, les gardiens sont pourtant d'un niveau plus que correct.



A votre avis, c'est un ciseau ou un tacle à la hauteur de la capillarité ?



Par temps de pluie, la visibilité est assez restreinte.



Oh l'autre, he, je lui ai à peine enfoncé violemment mes crampons dans les sboubs !

Format CD-Rom PC
Editeur Sega PC
Sortie Disponible
Prix Env. 300 F
Genre Jeu de sport
Config. Mini. P90, 16 Mo, Win95, CD 2x
Config. Recom. P166, 16 Mo, Win95, CD 2x



Ha ha ha, on fait moins le malin, maintenant !



Les joueurs feintent, se déhanchent, dansent la lambada, c'est d'un réalisme époustouflant.



Une grosse praline, un gardien K.O., des molaires qui tombent, la suite de l'action a été censurée



Ombrages parfaits, fluidité impeccable, patate lestée, voici le meilleur jeu de foot 3D.



Attention, le grand patator est de retour. Ça va trembler dans les filets !

lobs déments, bref ce sont tous (ou presque) des gestes humainement possibles qui sont ici recréés.

Pas de paddle, pas de plaisir

Côté graphisme, la motion capture a donné un résultat parfait. Il n'y a pas à dire, la 3D, ça a du bon. Mais un jeu de foot ne saurait être réussi sans être jouable. Là encore, Sega a tapé fort. Vos joueurs répondront parfaitement à vos commandes, le ballon est facile à diriger, ne colle pas vraiment aux pieds et la difficulté est bien dosée. Seule petite contrariété, vous devrez absolument avoir un paddle. Que ce soit au joystick ou au clavier, Worldwide Soccer PC est injouable. Déformation de la console oblige. Alors quand je vous aurais dit qu'une option link ou réseau est disponible jusqu'à quatre joueurs, vous crierez au génie. Seulement voilà, pour être d'un esthétisme remarquable, d'un réalisme ahurissant et d'un fun incommensurable, Worldwide Soccer PC n'est pas exempt de tout reproche. Seules 48 équipes internationales vous sont proposées. Et si j'avais envie de faire trembler les filets du PSG, moi ? Ensuite, l'idée de voir Dupont meilleur buteur de mon équipe ne m'a pas transcendé… Bon, certes, on peut renommer tous les joueurs mais vous vous voyez retaper les noms de 48 équipes, vous ? Surtout que pour trouver les remplaçants de l'Arabie Saoudite, il faut se lever tôt le matin. D'autre part, les commentaires, en plus de ne pas être folichons, sont rarement synchrones avec l'action. Pour couronner le tout, seuls trois stades différents sont disponibles avec des parties de jour, de nuit, sous la pluie ou sous le soleil. Il n'y a pas à dire, Sega ne s'est pas foulé dans les options. Et c'est d'autant plus regrettable que ce sont souvent elles qui font la différence.

Alors que Worldwide Soccer aurait pu être le meilleur jeu de foot de tous les temps sur PC, il n'est que le meilleur jeu en 3D (de loin tout de même). C'est dommage. Malgré tout, Worldwide Soccer est Le jeu de foot à posséder absolument. Si vous voulez jouer à deux, il est de très loin le plus fun, pourvu que vous ne vous lanciez pas dans un championnat (2 à 16 équipes seulement) et que vous ne soyez pas trop regardant sur les options. Pour terminer la petite histoire, j'ai collé un 6-0 à mon adjudant. Résultat, il m'a collé 6 jours d'arrêt. ■

1ère Classe Cedric Gaspérini

L'avis de Cedric

★ ★ ★ ★ *Worldwide Soccer possède trop de lacunes pour lui décerner la palme des jeux de foot. Paddle obligatoire, options élaguées, commentaires à revoir, ce sont de petits riens qui font un méchant tout. C'est d'autant plus dommage que le réalisme est époustouflant, les actions de jeu souvent magnifiques, les graphismes superbes et la jouabilité aisée. Il n'en devient pas moins le meilleur jeu 3D jamais réalisé. Obligatoire pour jouer à plusieurs, il ne laissera peut-être que les puristes comme moi sur leur faim… quoique…*

HIT

Worldwide Soccer PC

Graphisme	★★★★★
Son	★★
Animation	★★★★★
Durée de vie	★★★

Les plus
- Superbe
- Animation
- Réalisme

Les moins
- Injouable sans paddle
- Seulement 48 équipes
- Options faiblardes

688 (I) Hunter/Killer

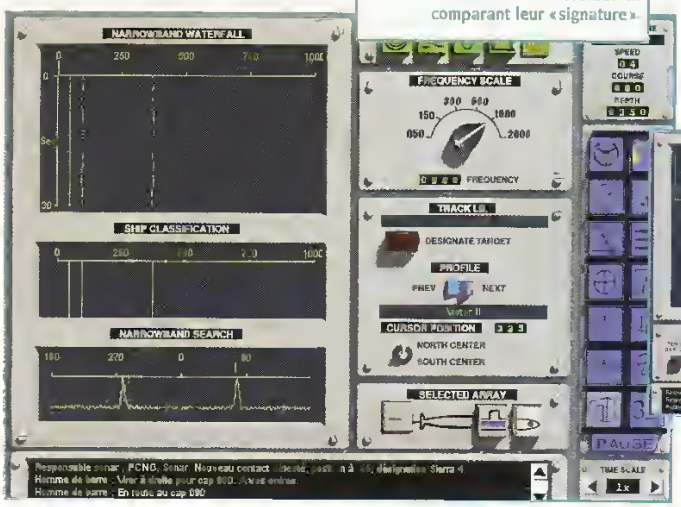
Après le fracas assourdissant des turbines des AH-64D Longbow et autres U.S. Navy Fighters, Jane's et E.A. visitent le monde du silence dans cette simulation de sous-marin d'attaque nucléaire américain créé par des spécialistes du genre, Sonalysts.

Le fond des mers effraie

En effet, les programmeurs de Sonalysts ne sont pas les premiers venus en matière de connaissance sur les combats sous-marins, puisqu'ils fournissent déjà le Pentagone en simulateurs militaires. Pour leur première simulation dans le monde du PC, ils ont choisi comme thème principal le sous-marin d'attaque américain de classe Los Angeles (d'où le «I»). Rien ne semble avoir été négligé, car à partir d'une interface classique mais efficace Sonalysts vous donne l'accès à tous les postes clés du 688 (I) : postes sonar, radar, radio, analyse du mouvement des cibles, armement et navigation ! On se retrouve ainsi devant des dizaines d'instruments et d'écrans cathodiques aux fonctions toutes plus ésotériques les unes que les autres, jusqu'à ce que le manuel plutôt bien conçu vous aide à faire la lumière dans ce paradis des amateurs du pousse-bouton. Heureusement, si vous vous sentez débordé il est possible de mettre un ou plusieurs de ces postes en mode automatique. Parmi tous ces instruments, c'est visiblement le sonar qui a fait l'objet de la restitution la plus fidèle, et on ne se



Le périscope permet de s'assurer de l'identité de votre cible, mais risque avant tout de vous faire repérer !

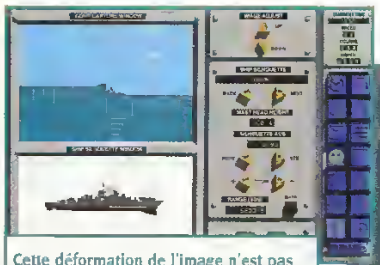


Le sonar haute fréquence vous permet d'identifier des contacts sous-marins ou de surface en comparant leur «signature».



L'analyse du mouvement des cibles est le plus délicat, toute erreur pouvant fausser tout le reste de vos calculs !

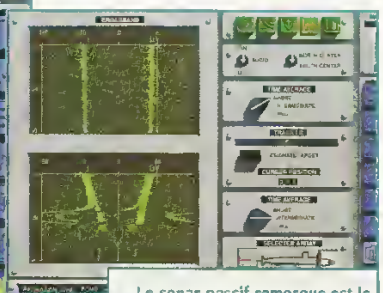
Format CD-Rom PC
Éditeur Electronic Arts
Sortie Disponible
Prix Env. 350 F
Genre Simulation
Config. Mini. P90, 16 Mo, CD 8x
Config. Recom. P133, 32 Mo, CD 8x



Cette déformation de l'image n'est pas un bug, mais un moyen d'évaluer visuellement la distance vous séparant de votre cible.



Grâce à la vue 3D, vous pouvez tricher pour confirmer que vos torpilles ont trouvé leur cible !



Le sonar passif remorque est le plus sensible de tous, mais laisse aussi une fausse trace jumelle... Laquelle est la bonne ?

lasse pas de tenter de percer les secrets du monde du silence. Par contre, on s'étonne que de tels maniaques aient laissé passer des erreurs assez criantes : votre sous-marin vire et change de cap comme un dauphin, et les temps de rechargement des tubes des torpilles sont ridiculement faibles. Mais en attendant le patch, cela ne devrait pas trop gâcher le plaisir de vos évolutions.

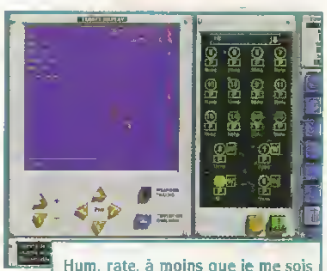
Comme à la parade

Par contre on aurait apprécié que les programmeurs investissent autant de temps dans le design des missions... En effet, on ne trouve que 15 missions formant une campagne linéaire, à côté d'une dizaine de missions simples et une demi-douzaine d'entraînement. Voilà qui fait court, si en plus on ajoute le fait que très peu d'événements aléatoires y surviennent : presque tout est «scripté», du point de départ à la navigation de chaque bâtiment, en passant par son type et l'efficacité de son équipage. Un éditeur de mission vient fort à propos pour augmenter la durée de vie de l'ensemble, mais on ne voit pas trop l'intérêt de jouer une mission que l'on a soi-même conçue... Et comble de malheur, la seule option qui permet de décider aléatoirement du point de départ d'un bâtiment fait planter le jeu au bout de quelques minutes ! Décidément, ils n'aiment pas le fruit du hasard, chez Sonalysts. En revanche, après chaque mission réussie, ils ont eu la bonne idée d'accorder des points qui vous permettront d'améliorer petit à petit votre sous-marin. Un mode multijoueur est aussi présent, permettant même de jouer jusqu'à 8 sur Internet, mais la désactivation de la compression du temps, malheureusement nécessaire, rend l'expérience ennuyeuse au possible.

Chasseur des mers

La vie de sous-marinier virtuel semble décidément s'affirmer en solitaire, mais le plaisir reste intense, alors que paradoxalement le temps s'écoule très lentement, votre sous-marin devant naviguer à très basse vitesse pour éviter la détection. Vous passerez la plupart de votre temps entre les différents modes sonar pour repérer et identifier votre proie, la carte d'analyse du mouvement des cibles où vous tenterez de déterminer sa position avant de lancer la torpille ou le missile qui l'enverra par le fond. Des missions spéciales, comme la pose de mines, une opération de secours ou le déploiement et la récupération de forces spéciales rajoutent encore un peu plus de sel au plaisir de la traque pure et dure. Certes, tout ce passe devant cadrans, écrans et jauges, la vue 3D étant suffisamment négligée pour inspirer l'horreur, mais on prend en fait encore plus de plaisir à rester en aveugle, à se laisser surprendre par le chant d'une baleine que l'on a traqué par erreur, où par le craquement d'une coque qui implose, conclusion tragique d'une poursuite victorieuse. Un plus grand éventail de campagnes et un peu plus d'imprévisibilité aurait fait de ce simulateur une perle rare ! ■

Frédéric Marié



Hum, rate, à moins que je me sois plante dans l'estimation de la distance et que ma cible soit plus loin que je ne pensais !



Touché, coulé ! Ce missile mer-mer Harpoon, très facile d'emploi avec sa tête chercheuse, vient de trouver sa cible.



Jane's oblige, vous pouvez accéder à une base de données très complète sur les engins militaires ou non présents dans le jeu.

L'avis de Fred

★ ★ ★ *688 (I) impressionne au premier abord par sa complexité, et il faut avouer que réussir sa première interception entièrement en manuel est assez jubilatoire ! Certains bugs évidents irriteront les vétérans du genre, mais un patch y pourvoit, bien qu'on en attende toujours la version française. Malheureusement, la réalisation sans éclat laisse le joueur un peu froid, mais le jeu s'avère très accrocheur par son réalisme extrême. Et il est vraiment dommage que très peu d'événements aléatoires soient présents au sein des missions.*

688(I) Hunter/Killer

Graphisme	★★
Son	★★★★
Animation	★
Durée de vie	★★★

Les plus
- Le chant des baleines
- Le sonar
- L'éditeur de missions

Les moins
- Peu de missions
- Réalisation austère
- Peu de hazard

Plutôt que de nous présenter une simple simulation de tennis, Codemaster frappe fort et nous propose le jeu officiel du champion du monde en titre. Dites les gars, Pete Sampras, il s'entraîne avec ? Non, parce qu'éventuellement, ça peut m'intéresser !

Format CD-Rom PC
Éditeur Codemaster
Sortie Disponible
Prix Env. 3[illegible] F
Genre Simulation de tennis
Config. Mini. [illegible]-66, [illegible] Mo, CD 2x, 35 Mo
Config. Recom. P133, 16 Mo, CD 4x

Pete Sampras Tennis'97

Courts des miracles

Ah, la vie est pleine de surprises ! Au moment même où j'écris ces lignes débute la finale simple-messieurs du tournoi de Wimbledon (eh oui, dévoués comme nous sommes nous travaillons même en plein mois de juillet… enfin certains). Et les deux heureux finalistes ? Pete Sampras et… Cédric Pioline ! C'est en cette grande occasion que j'ai décidé de rendre hommage à nos tennismen français. Nous allons rebaptiser cette simulation Cédric Piolne Tennis'97. C'est quand même mieux comme titre, non ? Passons sur la vidéo de médiocre qualité qui met en scène l'usurpateur du nom de Pete Sampras et intéressons-nous directement aux nombreuses options proposées. Hormis le mode entraînement, rien ne manque : éliminatoires, matchs d'exhibition et tournois sont au rendez-vous. Vous jouerez dans huit stades différents qui vous offriront la panoplie complète des surfaces de jeu (herbe, terre battue, ciment et indoor). Vous pourrez jouer les matchs en simple ou en double, en 1, 3 ou 5 sets gagnants… bref, les indémodables options des jeux de tennis. Là où les choses changent, c'est au niveau des joueurs. Chacun d'eux possède ses propres caractéristiques dans cinq catégories différentes : vitesse de déplacement, puissance des coups, vitesse des services, distance des plongeons et récu-



Cette superbe femme (aussi appelée arbitre) possede une voix suave et française. Pour une fois.



Comme dans Great Courts 2, vous devrez réussir à placer ce rond dans le carré de service.



pération après plongeon. Sur les 24 joueurs présents, vous pourrez en incarner 12 et en éditer 4 (deux hommes et deux femmes) afin de façonner le joueur (ou la joueuse) dont vous rêvez.

Intox sur les infos !

Malheureusement les noms des joueurs, tout comme ceux des tournois, sont complètement inconnus. Ici, pas question d'affronter André Agassi au tournoi de Roland Garros mais plutôt Gunther Dressel à la coupe du Kremlin. Et le jeu souffre légèrement de ce manque de réalisme dans les données. Mais ce défaut est vite oublié lorsqu'on entre sur le terrain. Pour peu que vous ayez opté pour la plus haute définition et le maximum de détails (un P133 avec une bonne carte vidéo « suffit »), les graphismes sont beaux. Le terrain et les joueurs (d'une taille plus que correcte) sont très détaillés. En revanche, vous n'aurez pas l'occasion de contempler les gradins et le public (tout est noir autour du court). Quant aux quelques juges immobiles et ridicules qui entourent le terrain, eh bien... ils sont immobiles et ridicules donc sans intérêt. Côté animation, je ne vous ressortirai pas l'éternelle rengaine de la motion capture mais simplement que les joueurs sont dotés d'un réalisme impressionnant (remarquez, on commence à avoir l'habitude). Ce réalisme est au service (ah, ah !) de tous les coups possibles et inimaginables. Outre les lobs, les volées, les balles coupées, les amortis, les smashs, etc., vous pourrez duper votre adversaire en mettant de l'effet dans vos balles. De part la fluidité du jeu et la simplicité des commandes, tous ces coups se réalisent très facilement.

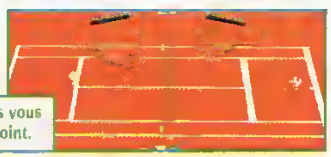
Une I.A développée

Mais croyez-moi, cette bonne jouabilité et cette panoplie de coups ne seront pas de trop pour vaincre vos adversaires. Ces derniers sont dotés d'une I.A. plus convaincante que d'habitude. En effet, il est impossible de marquer plusieurs points d'affilée en réitérant le même coup, les adversaires trouvant toujours la parade. C'est pourquoi vous devrez élaborer de véritables tactiques (service/volée, débordement, etc.) et varier votre manière de jouer si vous voulez vraiment en venir à bout. Tous ces ingrédients réunis nous donnent une simulation de tennis très spectaculaire. Ceci dit, voyons un peu les résultats de cette finale... Comment ? Pete Sampras a gagné en trois sets ? Cédric n'a eu qu'une seule balle de break durant tout le match ? C'est tout moi, ça. Je m'énerve, je m'emballe mais finalement Pete Sampras Tennis'97 c'est pas mal comme titre pour une simulation de tennis ! ■

Sébastien Tasserie



Comme le dit le proverbe : plus on est de fous, plus on rit. Pourquoi ne pas essayer une partie en double ?



Les ralentis ne sont vraiment pas beaux mais vous permettent de vous reposer apres un beau point.



Des videos precedent certains matchs N'est-ce pas touchant de voir deux generations ainsi reunies ?



La difference entre les surfaces proposees n'est vraiment pas flagrante. Mauvais point.



L'arbitre est peut-être un peu laxiste sur certains points mais c'est souvent a votre avantage, alors..

L'avis de Sébastien

★ *Une chose est sûre : on ne s'ennuie pas en jouant à Pete Sampras Tennis'97 ! Je suis même persuadé que si vous invitez des potes à vous regarder jouer, eux non plus ne s'ennuieront pas. Car avec l'I.A des joueurs et le nombre de coups mis à disposition, le tennis que vous allez pratiquer sera spectaculaire. Il est pourtant regrettable que les données sur les joueurs et les tournois soient fictives. Seul Pete Sampras fait une apparition dans le jeu (accrochez-vous pour le battre !). Néanmoins, une bonne simulation de tennis.*

Pete Sampras' 97

Graphisme	★★★★
Son	★★★★
Animation	★★★★
Durée de vie	★★★

Les plus

- Réalisation d'ensemble.
- I.A. convaincante.
- Édition des joueurs

Les moins

- Données fictives
- Ralentis pas beaux.
- décors des courts

Warlords 3

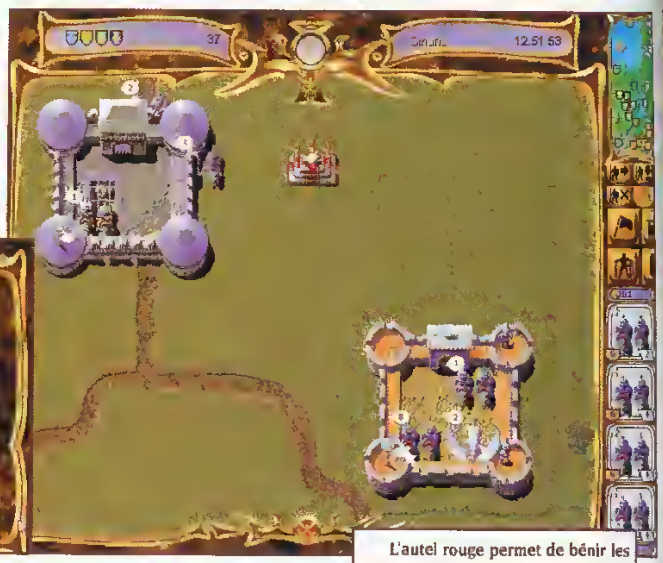
L'étoffe des héros

Appel à tous les seigneurs de guerre ! L'armée des ombres est aux portes du royaume ! C'est le moment de lever chevaliers, paladins et créatures fabuleuses pour aller défaire les dangereux ennemis qui hantent ce jeu de stratégie simple et ludique.

Les Warlords se suivent... Et se ressemblent souvent ! Normal, lorsqu'on a trouvé une recette qui a déjà fait ses preuves... Même si chaque nouvelle monture de ce jeu rapide et dynamique comporte peu d'innovations étourdissantes, les inconditionnels sont tout de même séduits : cette fois encore, ils n'y échapperont pas ! Mais d'abord, rappelons le principe du jeu à tous ceux qui ne connaissent pas la série. Comme c'est l'usage dans un monde médiéval-fantastique, le bien et le mal s'affrontent joyeusement depuis la nuit des temps et pour des siècles et des siècles (amen). Des troupes de combattants menées par des héros tombent ainsi nez à nez sans arrêt et s'étripent dans la joie et la bonne humeur. On se déplace ainsi sur une carte de taille variable où l'on trouve de multiples châteaux à conquérir (certains appartiennent au joueur, d'autres aux adversaires, d'autres encore à un seigneur neutre), des lieux mystérieux protégés et abritant toutes sortes de choses ou bien des mines d'or. Même si les ressources ne sont pas gérées, le but du jeu est tout de même de s'enrichir en possédant le plus de châteaux possible. Chacun d'eux, moyennant un investissement plus ou moins élevé, produira (jusqu'à la fin de la partie) tel ou tel gen-



En campagne, on peut conserver et faire évoluer ses meilleures unités et héros en leur distribuant des points.



L'autel rouge permet de bénir les troupes... Et surtout de leur conférer un bonus en combat !



Il n'y a que dans les nombreux scénarios indépendants que l'on peut choisir son seigneur.



N'oublions pas que Warlords fut le premier à instaurer le brouillard de guerre. Nous le retrouvons ici !

Format CD-Rom PC
Éditeur Ubisoft
Sortie disponible
Prix N.C
Genre Stratégie
Config. Mini. P75, 16 Mo, CD 4x, Win95
Config. Recom. P120, 16 Mo, CD 4x

re de troupe (ainsi qu'un revenu) selon une certaine périodicité. Par exemple, une troupe d'infanterie standard sortira à chaque tour tandis qu'un cheval ailé prendra deux tours et coûtera beaucoup plus cher.

Sombres héros de la terre

Si nos vaillants combattants peuvent aller en découdre tous seuls (regroupés en armées de huit unités maximum), il vaut tout de même mieux qu'un héros les commande, puisqu'il a beaucoup d'avantages : il peut porter des objets magiques (armure, casque ou armes magiques…), gagne de l'expérience (et progresse donc), apprend des sorts et reste le seul à pouvoir affronter les créatures qui gardent les lieux mystérieux. On ne pourra malheureusement pas les enrôler à volonté puisqu'il faut attendre que le jeu le propose lorsqu'il le décide. Les héros faisant profiter tous leurs subalternes de leurs bonus divers (+1 en moral par exemple, ou +1 aux dommages), il vaut mieux réfléchir à deux fois avant de les envoyer à l'assaut. Comme dans tous les jeux de ce type, chaque unité est définie par des caractéristiques : attaque, points de vie, de déplacement, de mana, etc.

Bien sûr, certains penseront que Warlords 3 est une copie de Heroes of Might and Magic 2… Il est exact que ces deux softs de qualité ont des points communs, tout en étant très différents. Dans le premier, contrairement au second, les combats sont résolus automatiquement en fonction des forces en présence (décevant, mais indispensable pour que les parties ne s'éternisent pas). De la même manière, il ne s'embarrasse pas de gestion des ressources afin de laisser la part belle à la stratégie et aux combats. En revanche, on retrouve le même principe de groupement de troupes différentes .. C'est au joueur de trouver la meilleure alchimie…

On passe donc sont temps à conquérir, à faire progresser ses héros, à organiser ses troupes, à mener des attaques de grande envergure, et à jeter des sorts (oui, la magie est gérée !) : en ce sens, Warlords 3 est quasiment un petit wargame médiéval, même si son fonctionnement est très simple.

Mais la violence ne résout pas tout et l'on peut passer des alliances avec les joueurs (gérés par l'ordinateur ou par un humain) afin de se liguer contre un ennemi particulièrement redoutable. C'est d'ailleurs le sujet de quelques scénarios de la campagne, où l'on doit parfois rallier tous les gentils contre les hordes du chaos. Warlords 3 est finalement un jeu de stratégie dont la seule originalité est de fort ressembler à un wargame ! Le plaisir est cependant bien là, grâce notamment à une belle réalisation (musique symphonique très réussie, graphismes soignés et animation honnête). On aurait simplement souhaité un peu plus d'innovations et peut-être des possibilités de jeu plus étendues. ■

Luc-Santiago Rodriguez



Cette face de macaque est votre ennemi. Il ne cesse de vous envoyer des messages peu engageants.



Lorsqu'on gagne une bataille, on peut occuper le château ou le raser afin de gagner de l'argent.



Il est possible de grouper jusqu'à huit unités différentes. N'oubliez pas de leur adjoindre un héros !



Au fur et à mesure des parties, des héros proposeront de se joindre à la cause du joueur. Engagez-les !



Des scènes cinématiques ponctuent les victoires du joueur : ici l'unification de plusieurs chevaliers.

L'avis de Luc-Santiago

★ ★ ★ *Une campagne, un générateur de scénarios, un mode multijoueur permettant un tour par tour simultané, plusieurs sortes de magie, un environnement très apprécié, des parties nerveuses… Warlords 3 amusera sans aucun doute les amateurs et tous ceux qui veulent s'initier au genre en douceur. Facile à prendre en main et bourré d'unités fantastiques différentes, c'est un bon petit jeu de stratégie… Mais si sa simplicité permet d'entrer dans le vif du sujet rapidement et avec entrain, ne risque-t-elle pas de lasser plus tôt que prévu ?*

Warlords 3

Graphisme	★★★
Son	★★★★
Animation	★★★
Durée de vie	★★★★★

Les plus

★
- Réalisation
- Campagne
- Interface

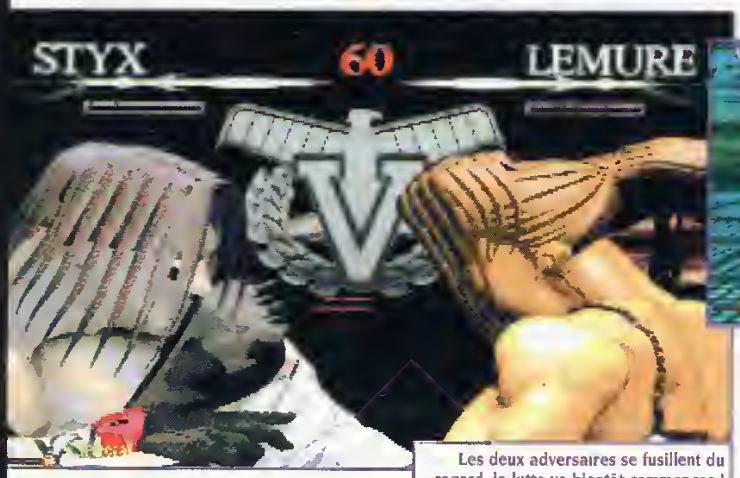
Les moins

★
- Résolution des combats
- Parties longues
- Pas très original

Les jeux de combats se suivent et ne se ressemblent pas, avec un nouveau venu qui essaye à nouveau de nous séduire avec son approche bitmap. La vieille école de la 2D peut-elle encore rivaliser avec la 3D envahissante. Un Mirage peut-être réel !

Theatre of Pain

Spartacus du futur



Les deux adversaires se fusillent du regard, la lutte va bientôt commencer !



Coup irrégulier, Lemure ! On ne sectionne pas les sboubs du monsieur !

Acclaim nous avait déjà prouvé avec le sympathique X-Men Children of the Atom, que c'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleures soupes. Mirage vous a justement concocté une nouvelle recette sortie du même fourneau : Theatre of Pain (TOP). Vous y incarnez un des huit combattants proposés en début de jeu, dans des duels mortels se déroulant dans des arènes. Si vous progressez dans cette compétition, vous pourrez alors découvrir les quatre combattants cachés, mais il vous faudra pour cela maîtriser à la perfection tous vos coups et donc vous spécialiser avec un des personnages (je vous conseille Janus). Chaque combattant possède à la base trois coups de pied et trois coups de poing, avec diverses variations pour les personnages équipés d'armes.

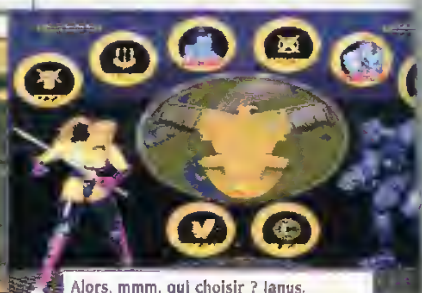
Outre ces six coups de base, vous pouvez bien sûr les combiner avec les mouvements habituels de saut, d'avance, de recul ou d'accroupissement. Si maintenant je vous parle de coups spéciaux (entre 5 et 8 selon le personnage), déclenchés par des enchaînements bien précis, vous ne serez pas surpris outre mesure. On reste dans le classique, et même le très classique, mais la jouabilité est bonne et on peut modifier son attaque à peu près à n'importe quel



Et ça, hein ! Ça fait mal, ça ! Houla, il perd même beaucoup d'hémoglobine le petit gars !



Ouarf, grosse rigolade, le gros matou vient de louper son saut !

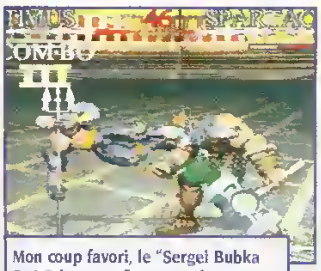


Alors, mmm, qui choisir ? Janus, Lemure, Optimus, Janus ou Janus ?

Format PC CD-Rom (Win95)
Editeur Mirage
Sortie Disponible
Prix Env. 300 F
Genre Jeu de Combats
Config. Mini. P90, 16 Mo, CD 4x, carte SVGA, joypad 6 boutons
Config. recom. P133, 16 Mo, CD 8x, carte SVGA 2 Mo, 30 Mo sur HD, joypad 6 boutons



Dites, vous avez fini de jouer a la corde, tous les deux .. vous êtes là pour vous battre !



Mon coup favori, le "Sergei Bubka Spécial Destroy", un grand moment de tendresse !



Lemure semble avoir de nombreux avantages... mais bon, pour le combat, c'est moins sûr.



Ouais, c'est ça, fais ton transparent, Spartacus . quand il s agit de se battre, il n'y a plus personne !

moment. En outre, vous pourrez effectuer des combo, des parades ou des contre-attaques, sans oublier le Coup Spécial lorsqu'une barre d'énergie en bas de l'écran aura atteint un certain seuil. Si l'ordinateur peut être réglé selon trois niveaux de difficultés différents, ce sera bien sûr à deux joueurs, l'un contre l'autre que vous apprécierez pleinement le jeu !

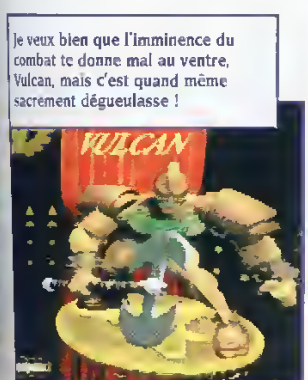
Antiquité futuriste

L'univers de Theatre of Pain se situe dans un futur alternatif où l'antiquité romaine a résisté aux aléas du temps. Les combats de gladiateurs continuent donc, mais avec des duellistes survitaminés et bodybuildés. Ces héros, tout comme les décors (une douzaine en tout) sont plutôt réussis, surtout en SVGA, loin de ceux des X-Men ou de Street Fighter 2. Pour compenser l'absence de personnages en 3D, les graphistes ont réussis à tirer leur épingle du jeu par quelques astuces. Tout d'abord, les personnages ont été tout de même modélisés en 3D, puis «dégradés» en 2D, avec près de 350 sprites pour assurer une bonne fluidité des mouvements de chacun. En outre, pour les machines plus puissantes (au-delà du Pentium 120, avec une bonne carte vidéo) vous pourrez choisir des effets de transparences, modifier la résolution (640x400 et 640x480, avec quelques variations mineures) et surtout sélectionner les effets de Zoom ! Enfin, la taille des personnages, déjà supérieure à tout ce qui s'était fait, varie alors dynamiquement selon la proximité des adversaires. Cet effet donne encore un peu plus de rythme aux combats et plus de profondeur aux décors, surtout avec le scrolling parallax ! L'ensemble est encore rehaussé par l'ambiance sonore, explosive. Par contre, la complexité des mouvements nécessite impérativement l'utilisation d'un joypad à six boutons. Au joystick, même avec quatre boutons, on ne peut exploiter tous les coups et au clavier, cela devient franchement injouable ! ■

Didier Latil



Bon, là, d'accord, tu tapes et moi je pare .. mais après c'est mon tour. Promis, hein ?



Je veux bien que l'imminence du combat te donne mal au ventre, Vulcan, mais c'est quand même sacrément dégueulasse !

L'avis de Didier

★ ★ ★ *Après Toshinden et Virtua Fighter adaptés l'année dernière, les partisans de la 2D, dont je fais parti, vont pouvoir revenir à nouveau à leurs premiers amours. La jouabilité est bonne, mise à part des coups spéciaux très difficiles à déclencher. J'aurai aimé un peu plus d'originalité dans ces derniers ou une certaine interaction avec les décors. Les personnages changent un peu de ce que l'on voit d'habitude et l'ensemble tourne bien sur des machines «modestes». Par contre, sans joypad avec six boutons, le jeu perd énormément !*

Theatre of Pain

Graphisme	★★★★
Son	★★★★
Animation	★★★★
Durée de vie	★★★

Les plus

★
- Réponse immédiate
- Graphismes soignés
- Univers & persos inédits

Les moins

★
- Coups trop classiques
- Coups spéciaux difficiles
- Injouable sans joypad

★

Si gérer de petits aliens au look amorphe ne vous rebute pas, The Tone Rebellion est fait pour vous ! Il est toujours question de bouter le Mal hors de vos frontières, mais cette fois les alliances stratégiques priment sur la rentre-dedans !

The Tone Rebellion

Le retour de la Bête

Après Ascendancy, The Logic Factory tente à nouveau d'explorer le genre en situant l'action de Tone Rebellion dans les limbes interplanétaires. Au début existait un monde flottant où vivait une tribu connue sous le nom de Floaters. Ce peuple utilisait le Tone, une substance vitale qui donne vie à toute chose. Hélas, comme le Bien est toujours ennuyeux à mourir, une force du Mal, le Leviathan, se mit à tout détruire, divisant le monde flottant en de multiples îles. Après Le Grand Sommeil (encore une superbe métaphore !), le joueur découvre que les Floaters ont évolué en quatre clans distincts : les Tarks, les Cepheans, les Zygons et les Dylas. Chaque clan diffère des autres en fonction de ses capacités, des structures qu'il peut construire et des sorts qu'il peut invoquer. The Tone Rebellion est donc un jeu de stratégie/gestion en temps réel où le joueur doit explorer 15 îles isolées. Après avoir choisi un des quatre clans, vous débutez sur une petite parcelle de votre île, avec pour premier objectif la reconstruction de votre civilisation. Pour cela, vous devez non seulement établir des bâtiments pour conserver des objets mais encore choisir l'emplacement des générateurs, indispensables à la sauvegarde de votre espèce et à la défense de votre territoire. Ces derniers sont de quatre sortes : Tone Spreader (pour étendre le Tone à de nouveaux territoires), Structure Tone Generators (pour construire des bâtiments), Crystal Tone Grower (pour différentes activités tribales), Magic Tone Creators



Les monstres du Leviathan visent surtout les Structure Tone Generators. Alors, protegez-les !



Chez les Cepheans, deux pics entourent un vortex qui permet de voir la «conscience» du Tone.



A l'instar du film *Dune*, quatre clans essaient de s'approprier une source d'énergie vitale

Format Cd-Rom PC
Éditeur The Logic Factory
Sortie 22 Septembre
Prix Env. 3[illegible] F
Genre Stratégie/Gestion
Config. Mini. P[illegible], 16 Mo, CD 2x
Config. Recom. P[illegible], 16 Mo, CD 2x



Entre le réveil des Tarks et la constitution de leur nouveau monde, un petit détail s'est immisce : le Leviathan... à toi de le retrouver !

(pour créer des boules de magie). Une gestion efficace de ces éléments est indispensable si vous espérez résister aux sbires du Leviathan qui n'auront de cesse de vous harceler. Par la suite, vous pourrez élargir vos territoires, glaner des informations, établir des ponts entre les différentes îles et sceller des pactes avec les autres clans. Cette coopération est vitale pour détruire le Leviathan. Aussi, Tone Rebellion se devait de proposer un mode multijoueur, via Internet ou une connexion IPX. Mais ici, et *a contrario* de nombreux autres jeux, il est préférable de collaborer entre joueurs plutôt que de s'affronter. Autant être clair : si vous ne collaborez pas, vous ne pourrez pas détruire le Leviathan ! Car éliminer cette chose tentaculaire n'est pas une sinécure, croyez-moi.

Inspiration, où es-tu ?

Certes, avec son interface confortable, son ambiance mystico-religieuse et son côté aventure, Tone Rebellion est un jeu sympathique. Mais pourquoi l'action semble si ennuyeuse ? Peut-être parce que l'on a déjà vu ça cent fois. Tone Rebellion pompe un maximum sur tous les scénarios de SF, s'appropriant l'Épice de *Dune* en la situant dans le bestiaire de *Men in Black*. J'avoue avoir eu du mal à m'intéresser à cette histoire que les jeux vidéo ont déjà déclinée à toutes les sauces. Et si les graphismes ne sont pas le souci majeur du genre, leur mauvaise qualité renforce cet aspect bâclé, d'autant que Constructor arrive en apposant à la gestion un nouveau standard de qualité graphique. C'est d'autant plus dommage que l'aspect gestion, comme la progression de votre tribu, sont assez réussis. Au fond, Tone Rebellion est trop classique face à la horde de produits originaux qui sortent en ce moment. ■

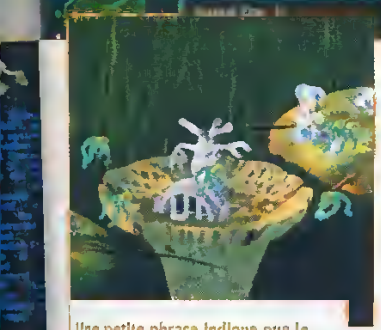
Yannick Dahan



Le faisceau de lumière au fond de l'écran indique que vous établissez un pont avec un autre clan.



Si la tête du Leviathan apparaît, c'est qu'il se prépare à envoyer ses sbires. Stoppez toute activité !



Une petite phrase indique que le Leviathan vient de franchir vos défenses. Plus tard, il peut s'installer n'importe où, comme ici, dans une source de Tone.

L'avis de Yannick

★★★ *Il a des qualités indéniables, en particulier le mode multijoueur où il vaut mieux s'entraider, Tone Rebellion ne m'a pas vraiment convaincu. Au-delà des graphismes légers et du scénario stéréotypé, c'est davantage l'ambiance de ce produit qui m'a lassé. Face à des jeux du même genre qui tentent à chaque fois d'apporter des innovations ou une bonne dose d'humour, The Tone Rebellion fait preuve d'un sérieux vite rébarbatif. Mais si vous aimez les chants d'églises sur des îles flottantes avec des aliens roses, ce jeu est pour vous !*

The Tone Rebellion

Graphisme	★★
Son	★★★
Animation	★
Durée de vie	★★★★

Les plus

- Le mode multijoueur
- Interface simple
- La durée de vie

Les moins

- Graphismes basiques
- Scénario galvaudé
- Assez répétitif

Laissez-vous pousser la barbe, faites-vous tatouer un cœur brisé sur le bras, enfilez votre marcel préféré, Trucks est arrivé ! Au volant d'un énorme 38 tonnes vous allez transporter, purifier et décimer. Autrement dit faire tout ce que vous aimez !

Trucks

Les routiers sont sympa

Le monde est beau, pur et resplendissant. Les hommes sont bons et généreux. Vous vivez dans un univers où amour et paix font corps… «Léon, réveille-toi feignasse ! C'est l'heure d'aller bosser ! ». Si les matins sont parfois difficiles sur la planète Couroucoucou (paloma ?), le reste de la journée n'est pas non plus une partie de plaisir. En particulier lorsqu'on exerce la profession de chauffeur indépendant pour une société de fret dans un monde où seules quelques zones échappent au contrôle d'autochtones primaires armés jusqu'aux dents Bien évidemment, dans ce monde à la Mad Max, votre outil de travail (un camion de 38 tonnes) a été quelque peu modifié Outre un mode 4x4 destiné à vous faire franchir les passages accidentés, ce dernier possède un turbo qui lui permet d'atteindre des vitesses folles. Mais le top du top réside dans ses trois emplacements qui peuvent abriter des armes dévastatrices (moyennant finances). Certaines de ces armes sont traditionnelles (mitrailleuse, bazooka) et d'autres sont beaucoup plus originales (tête de bélier, coup de poing). Vos munitions et le turbo étant limités, vous devrez les utiliser à bon escient si vous voulez avoir une chance de survivre. Au fil des missions vos crédits en banque augmenteront et vous permettront d'acheter un nouveau camion plus performant. Heureusement d'ailleurs car en plus des barbares qui sèment



Certains passages vous demanderont du calme et de l'adresse N'arrivez pas trop vite dans ce goulot !

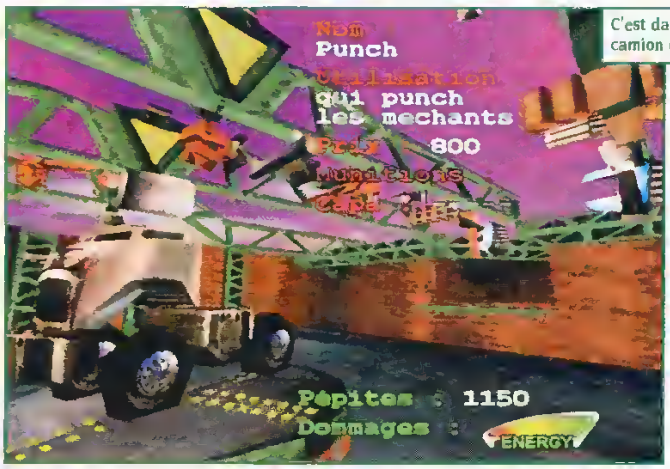


Si je n'ai pas livré la bombe que je transporte dans une minute trente, je vais avoir chaud aux fesses !



Bienvenue à Droïd Circus ! Pour gagner un max de fric, vous allez devoir exterminer deux droïdes détraqués

Format CD-ROM PC
Éditeur Microïds
Sortie Disponible
Prix Env. 350 F
Genre Course de camions
Config. Mini. P200 MMX, 32 Mo, CD 2x
Config. Recom. P233, 16 Mo, CD 4x



C'est dans ce garage que vous équiperez votre camion des armes les plus farfelues et dévastatrices

la terreur sur les routes, vous devrez affronter d'autres concurrents alléchés par les primes des missions.

Bénévolat... connais pas !

Ces missions consistent toujours à faire la navette entre deux comptoirs (c'est-à-dire deux zones protégées) tout en effectuant un petit travail durant le trajet. Ces travaux sont variés et nombreux (le jeu comprend 80 missions). Vous devrez par exemple effectuer des transports de matériaux (en un temps limité ou non), trouver une arène et détruire les droïdes qui y combattent, poser une bombe dans un repaire ennemi et vous enfuir, etc. En fonction de la difficulté de votre tâche, la prime sera bien sûr plus ou moins élevée. Une fois arrivé à destination, vous pourrez réparer votre camion et choisir une nouvelle mission parmi les 3 ou 4 proposées par le comptoir. Le fait d'avoir ce choix est vraiment un point intéressant car cela vous permettra de mener votre campagne comme bon vous semble et surtout d'éviter les missions trop dures en attendant d'être mieux équipé. Car si ces premières sont faciles, les suivantes se corsent sérieusement (le niveau de difficulté de chaque mission est indiqué). Certaines d'entre elles sont même infaisables et portent donc lourdement préjudice au jeu ! En revanche, la jouabilité a fait l'objet d'améliorations successives pour finalement s'avérer très honnorable. Le camion a encore tendance à se retourner facilement, certains ennemis se jettent toujours sur vous sans que vous puissiez les éviter, vous vous retrouvez encore occasionnelement bloqué par un $@$* ! de camion qui ne vous laisse pas passer (mais qui laisse passer les autres) mais ces défauts restent mineurs et ne gachent pas le plaisir de jeu. Côté graphismes, c'est beau (une pléiade de résolutions vous est proposée) mais ils changent vraiment trop peu entre les missions. En revanche, l'ambiance sonore est des plus réussies. Ainsi un DJ discutera avec ses auditeurs, passera des pubs et du rock'n roll pendant que vous œuvrerez. En résumé, Trucks est un bon jeu qui se démarque par une ambiance anarchique (vous pouvez faire ce que vous voulez, dans l'ordre que vous voulez). À voir. ■

Sébastien Tasserie



Le mode 4x4 n'est pas vraiment convainquant. J'irai même jusqu'à dire qu'il ne sert à rien



Vous êtes seul avec des munitions limitées contre une dizaine d'ennemis Très énervant.



Au hasard des routes, vous trouverez des armes et de l'énergie pour votre camion. Ouf !



Ne rigolez pas ! Ce nain chevauchant un crayon à roulettes est plus coriace qu'il n'en a l'air.

L'avis de Sébastien

★ ★ ★ *La jouabilité ayant été améliorée, Trucks a tout de suite gagné en interêt. Votre camion répond bien aux commandes et reste contrôlable même lorsqu'on utilise le turbo. Malheureusement, les ennemis restent encore énervants en vous bloquant le passage. De plus, si les missions sont variées, ce n'est pas le cas des graphismes qui nous donnent l'impression de faire et refaire sans cesse les mêmes choses. Toutefois, Trucks peut s'avérer amusant. Surtout avec son ambiance sonore délirante, sa non linéarité et son monde « anarchique » !*

Trucks

Graphisme	★★★★
Son	★★★★
Animation	★★★
Durée de vie	★★

Les plus

- Missions variées
- Équipement camion
- Ambiance sonore

Les moins

- Graphismes peu variés
- Jouabilité moyenne
- Missions trop dures

Meat Puppet

Poupée de plomb

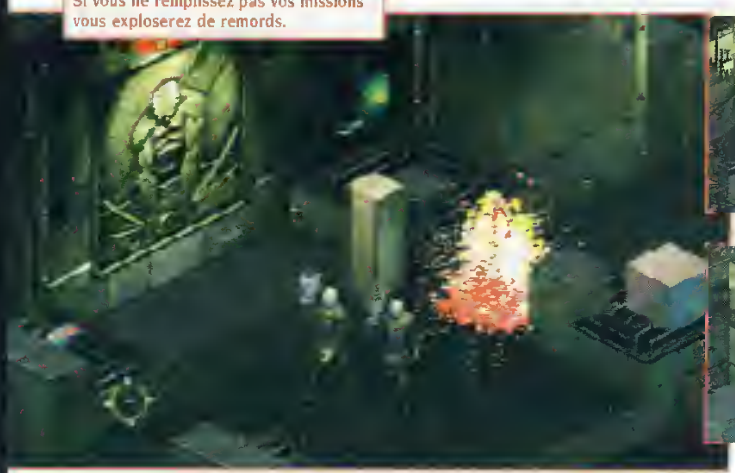
Les créateurs de jeux du type Crusader No Regret n'avaient pas encore pensé à utiliser un porte-flingue au féminin... Voici donc un oubli réparé, on ne plaisante pas avec l'égalité des sexes ! Quoique « poupée de chair » ça fait un rien macho, non ?

Nous voici dans le futur dans une ville plutôt glauque où il ne fait pas bon vivre (même les enfants vous attaquent à coups de pistolet... Eh oui ! La jeunesse est pourrie dans l'univers délabré de Meat puppet...). Vous y incarnerez la belle Lotos (dont le maquillage et la combinaison moulante noire évoquent un mélange de Lara Croft et de The Crow). Lotos est une sorte d'humaine synthétique utilisée comme main d'œuvre pour les travaux d'élimination. Le hic est que Lotos aspire à une autre vie que la sienne, loin des assassinats organisés par Martinet (son propriétaire). Votre mission, si vous l'acceptez, sera d'aider Lotos à remplir ses contrats et à se libérer de sa vie d'assassin implacable (ce jeu ne s'autodétruira pas dans les cinq secondes). Votre équipement est réduit au strict nécessaire : un flingue façon lance-grenades et turbo sulfateuse, un ordinateur appelé Dumaine (dont le « terminal » est installé dans la main de Lotos), possédant une intelligence artificielle, chargé de vous aider (mais attention si vous dépassez son périmètre d'action vous êtes mort) et une interface de piratage vous permettant de déverrouiller certaines portes.

Meat Puppet est l'un des premiers crusader-like qui tournera entièrement sous Windows 95. L'avantage de ce choix est de tirer le maximum des possibilités offertes par Direct Draw et des cartes vidéo puissantes. En revanche, sans une vidéo atteignant les 4 Mo minimum les chargements seront lents et vous ne pourrez



La belle n'aime pas être dérangée durant ses petites discutions avec son ordinateur.



Si vous ne remplissez pas vos missions vous exploserez de remords.



Lotos peut à loisir faire exploser certaines parties du decor



Beaucoup de munitions a recuperer mais beaucoup de pieges à éviter

Format CD-Rom PC
Éditeur Rhymate Interactive Entertainment
Sortie septembre
Prix Env. 300 F
Genre Action
Config. Mini. P166, 16 Mo, carte vidéo 2 Mo
Config. Recom. P166, 32 Mo, carte vidéo 4 Mo



Vous voyez la difference entres les trois définitions existantes de gauche a droite la haute, la moyenne et la petite



Voici Dumaine, il vous aidera durant votre aventure en piratant les systemes informatiques.





Cette interface de piratage est tres utile pour forcer les portes «codées».



Le premièr boss est en deux épisodes, à vous de savoir par lequel commencer.



Votre arme ferait pâlir d envie Judge Dredd avec son lance-flammes incorpore.

bénéficier que des petites et moyennes définitions (ou P.M.D. si vous préférez) mais si vous êtes l'heureux possesseur d'une carte vidéo 4 Mo et plus, vous pourrez apprécier la finesse des détails de la haute définition sans sacrifier vitesse ni fluidité. Ceci dit, l'un des points forts de Meat Puppet est d'offrir une excellente animation du personnage dans ses acrobaties, même si les chutes sont parfois un peut lentes.

La musique associée aux graphismes créé une ambiance très stimulante pour le joueur (du rythme et de l'entrain sans la migraine...). Le seul point noir côté son, ce sont les voix des ennemis d'une même catégorie qui répètent les mêmes phrases à quelques secondes d'intervalle (c'est si énervant que l'on est tenté d'utiliser les gros calibres rien que pour le faire taire !).

Une souris peu banale...

Votre liberté de mouvement dans Meat Puppet est assez développée pour un jeu de ce type car vous avez le droit de partir à l'aventure dans les diverses zones où doit se dérouler votre mission (mais attention ne sortez pas du champ d'action de votre ordinateur portatif, sinon... bye bye !). Si d'habitude, dans ce type de jeu, vous utilisiez le clavier pour diriger votre combattant, ici c'est à la souris, façon Diablo, que vous devrez piloter votre personnage. Même si les amoureux du clavier peuvent toujours choisir ce dernier, ils risquent alors de se trouver plutôt handicapés vu que la visée s'effectue toujours avec la souris. Il est donc fortement recommandé d'utiliser cette dernière pour les déplacements, ce qui est bien plus efficace. La seule difficulté restante est de toucher l'ennemi qui est plutôt insaisissable durant les premières 40 minutes. On regrettera l'absence d'un inventaire qui aurait été ici très utile : les quantités de munitions que l'on peut emporter ont toujours l'air insuffisantes. Autre problème : les medikits sont à consommer sur place ! Soit vous revenez sur vos pas, soit vous tentez votre chance plus loin, avec le risque de mourir très rapidement surtout avec les bosses en fin de mission... ■

Arnaud Crampet

L'avis d'Arnaud

★ ★ ★ *Meat Puppet brille par ses graphismes détaillés et ses animations soignées. Mais le prix à payer pour en profiter n'est pas forcément à la portée d'un budget moyen, un P166 étant conseillé. Sinon, la difficulté est bonne même si la visée contrôlée par la souris semble difficile à manier durant les premières minutes de jeu, on finit toutefois très vite par s'y habituer. En tout cas si vous êtes l'heureux propriétaire d'une grosse config', n'hésitez pas, ce jeu vous procurera quelques bonnes heures de détente et d'amusement.*

Meat Puppet

Graphisme	★★★★
Son	★★★★
Animation	★★★★
Durée de vie	★★★★

Les plus

- Graphismes agréables
- Animation fluide
- Musique entrainante

Les moins

- Voix des ennemis
- Manque d'inventaire
- Puissance vidéo

Bomberman était l'un des plus vieux jeux du monde. Développé par Hudson à l'époque, il fallait absolument donner un petit lifting à cette merveille. Interplay s'y est collé. Attention, Atomic Bomberman est en passe de devenir le terroriste du PC.

Atomic Bomberman

Le martien qui fait boum

Quelque part, dans une lointaine galaxie, en l'an de grâce XZ-B32-Q, quartier général des Flacoz bleus :

«-Mes amis les bleus, l'heure est venue de bouter les infidèles hors de notre planète. Tout ce qui n'est pas bleu doit être éliminé. Je serais le maître du monde et vous, mes apôtres. Nous allons faire régner une ère de terrorisme grâce à nos bombes. Dans des décors sublimes bigarrés de couleurs qui tuent, des couloirs obstrués par des blocs nous empêcherons d'atteindre nos ennemis. Les bombes nous permettront de dégager ces blocs un à un pour finalement abattre les méchants. Des bonus vont nous aider dans cette sainte croisade. Vous avez tous connu Bomberman, voici la suite de chez Interplay, Atomic Bomberman. Vive le bleu, vive moi.»

À deux rues de là, quartier général des Erxaun rouges :

«-Mes zamis les rouges, reprenez un verre. Nous zallons -burps !- continuer la guerre sainte des Bombermen. De nouveaux bonus présentés sous forme d'icônes sont disponibles pour exploser plus fort les sboubs de nos ennemis. Les flammes habituelles qui augmentent la puissance des bombes, certes, mais aussi d'autres, dorées, la montent carrément au maximum. Finie l'empathie, l'abhorration est de mise envers les tubéreux !»



Les niveaux sont mimis et regorgent de bonus et autres petites malices (ici des trous communicants).

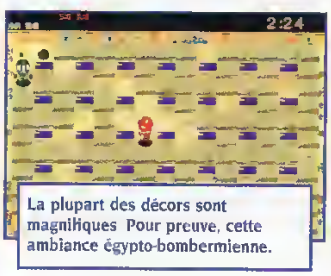
À l'étage du dessus, quartier général des Méria blancs :

«-C'est super les aminches ! Il y a aussi un bonus patin à roulettes qui va nous permettre de nous déplacer vite. C'est cumulatif et nous pourrons aller à fond. C'est idéal pour nous qui sommes tout petits et nous déplaçons doucement avec nos pauvres jambes !»

De nouveaux bonus

Dans la cave, quartier général des Gaspireni kakis :

«-Gaaarde à vous ! Messieurs, aujourd'hui, parcours du combattant. Attention, ce n'est pas un exercice.



La plupart des décors sont magnifiques. Pour preuve, cette ambiance égypto-bombermienne.



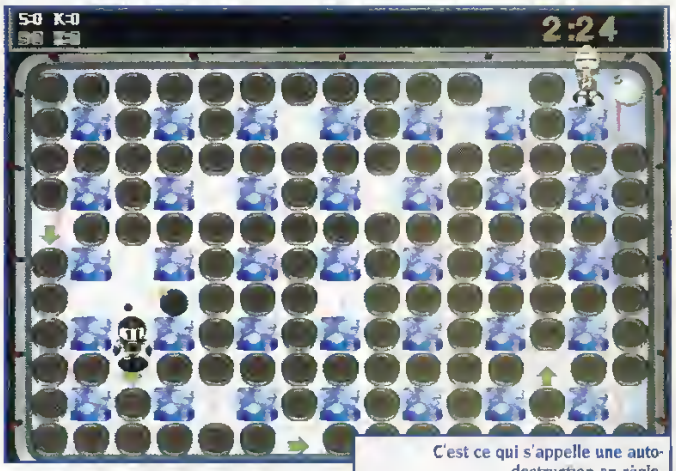
Essayez quand même de ne pas prendre des bombermen d'une couleur trop proche de celle des décors.

Il existe un nombre impressionnant d'animations lorsque vous mourez...

Format CD-Rom PC
Éditeur Interplay
Sortie disponible
Prix Env. 250 F
Genre Arcade/stratégie
Config. Mini. P75, 16 Mo, CD 2x, Win95
Config. Recom. P133, 32 Mo, CD 2x, Win95



Heu... pitchoun', c'est une bombe que tu tiens dans les mains..



C'est ce qui s'appelle une auto-destruction en règle

N'oubliez pas de vous servir des bonus gants de boxe qui, en frappant les bombes ou les adversaires, les font passer au-dessus d'un mur. Les bonus mains, elles, lancent une bombe par-dessus un obstacle. Repos. »

Chez les Flacoz bleus, on se prépare à partir :

« - Deux autres bonus nous aiderons à éradiquer nos ennemis. Les bottes permettront de jeter nos bombes tout au bout d'un couloir et le spooge (une icône de trois bombes) enverra toutes les bombes que vous avez en réserve. Ça va être sanglant. Mais les bleus sont les meilleurs et moi le plus fort. »

Les Erxaun concluent leur réunion ultra-secrète :

« - Grâce à une distillation de mon - hips ! - cru, des poisons jucheront le parcours de nos ennemis. Voilà, nous avons fait le tour des bonus, hé ! Toi ! Rends-moi cette bouteille ou bien tu vas vivre les animations délirantes des Bombermen. Pass'que quand ils vont mourir, ils vous sortent des panneaux avec des 'Bye' dessus ou se mettent à prier, bref, y'a plein d'animations hyper drôles à découvrir ! »

Le chef des Méria finit son discours :

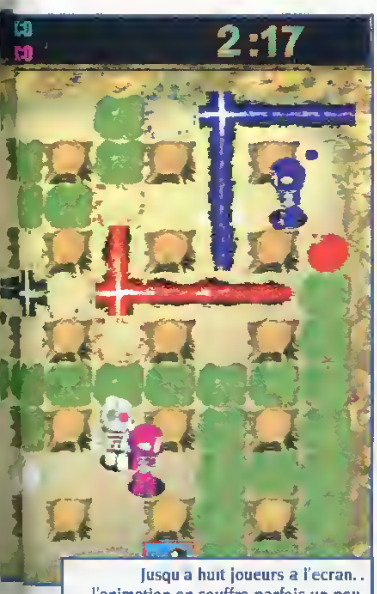
« - Pour finir, disons que cette guerre baptisée Atomic Bomberman est similaire à la précédente qui portait le nom de Bomberman. Certes, les graphismes sont plus fouillés, qu'il s'agisse de la maison hantée, du bois ou un autre des 12 niveaux différents, sans compter ceux que l'on peut créer soi-même, mais le principe reste identique. La grande nouveauté est que nous pourrons nous affronter jusqu'à huit sur un même PC et dix via le Net. »

Puis ce sont les Gaspirénu qui terminent le conciliabule.

« - Gaaarde à vous ! Il est cependant déplorable de voir qu'un Pentium 133 avec 32 Mo de Ram est fortement conseillé pour guerroyer aisément tandis que Windows 95 est obligatoire. Quant au son, il est rasoir et saccadé. Et puis 250 F environ (quand une solde militaire est de 531 F) est peut-être un peu cher pour un petit produit tel que celui-là qui n'est, après tout, qu'une resucée du premier. Ceci dit, vous prendrez un plaisir fou à latter vos ennemis, surtout que l'ordinateur est redoutable. Messieurs, bonne chance et tâchez de ne pas vous faire tuer. »

Tout est dit. ■

1ère classe Cedric Gasperini



Jusqu'a huit joueurs a l'ecran.. l'animation en souffre parfois un peu



Rien a l'écran ne justifie la recommandation d'un P133 et 32 Mo de Ram.

L'avis du Cedric

★ ★ *Bomberman sera toujours Bomberman, qu'il soit Atomic ou non. C'est en cela que je m'élève vivement contre Interplay. Pentium 133 avec 32 Mo de Ram conseillés, c'est inadmissible pour un jeu qui aurait du tourner sous 4B6 DX4-100 avec B Mo. Il y a des baffes qui se perdent (ou qui se gardent pour la prochaine fois). Heureusement, on s'amuse toujours à la folie. Une recette qui semble ne jamais devoir vieillir, un fun encore bien présent et ce malgré une réalisation bâclée (voir l'ambiance sonore). Un grand moment de plaisir.*

Atomic Bomberman

Graphisme	★★★
Son	★
Animation	★★★
Durée de vie	★★★★

Les plus
- Résal
- Bomberman
- Fun

★

Les moins
- Config'
- Répétitif
- Son buggé

★

Et un de plus ! Wipeout 2097 vient allonger la liste des jeux qui requièrent absolument une carte accélératrice 3D pour fonctionner. Je vous entends déjà râler mais n'oubliez pas que c'est quand même pour améliorer la qualité de vos jeux... quoique ?

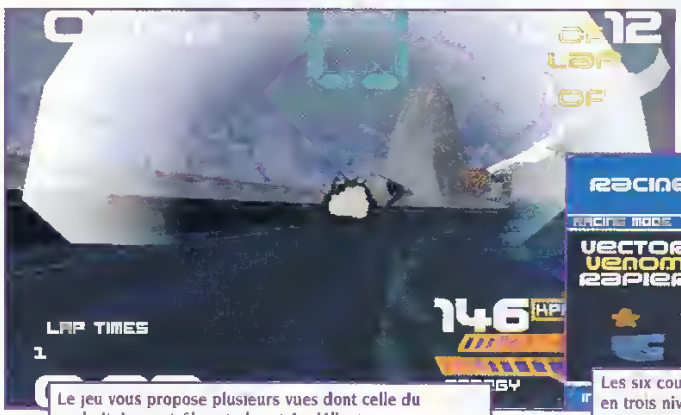
Wipeout 2097

Nettoyage d'automne

Il va falloir s'y faire. Les cartes 3D envahissent lentement mais sûrement le monde du PC. Remarquez, tant que la qualité des produits en ressort améliorée, aucune raison de s'en plaindre. Malheureusement, ce n'est pas toujours le cas. Prenons l'exemple de Formula 1 (testé dans le numéro 100) qui nécessitait justement une carte 3D. Ce dernier était indéniablement très beau mais présentait une animation plus que douteuse. Et bien, on pourrait faire le même reproche à Wipeout 2097 (du même éditeur). Les développeurs devraient essayer de comprendre que si l'on a déboursé plus de 1000 F dans une carte accélératrice, ce n'est pas pour se retrouver avec des jeux dotés d'une animation simplement correcte sur un P133. Lorsqu'on voit que certains circuits agrémentés de quelques effets visuels ne sont même pas fluides, que l'impression de vitesse est un peu mollassonne, qu'il arrive au jeu de ralentir quand deux vaisseaux sont côte à côte dans un virage, on se dit que sans carte 3D le résultat aurait pu être le même. Et c'est rageant ! Côté graphismes, le résultat est plutôt réussi mais, une fois de plus, je vais jouer les rabat-joie. Premièrement, le vaisseau est doté d'une ombre vraiment laide. Il aurait été préférable qu'il n'en ait pas plutôt que de l'affubler de cet immonde truc gris. Deuxièmement, certains éléments du décor jurent avec la finesse d'ensemble. Et troisièmement, les explosions ne sont vraiment pas réussies (par rapport à celles de Descent 2 par exemple). J'admets que ce sont des détails, mais vous, possesseurs de 3Dfx, n'est-ce pas ces choses que vous regardez en premier ? Je suis persuadé que si ! Pour en finir avec la réalisation, parlons de l'ambiance sonore.



Voici le dicton du jour : là où mes missiles passent, les ennemis trépassent. Quelle imagination débordante !



Le jeu vous propose plusieurs vues dont celle du cockpit. Le contrôle est alors très délicat.



Les six courses de base sont divisées en trois niveaux de difficulté qui influencent la vitesse de jeu.

Format CD-Rom PC
Éditeur Psygnosis
Sortie Disponible
Prix Env. 350 F
Genre Course futuriste
Config. Mini. P133, 16 Mo, CD 2x, carte accélératrice 3D
Config. Recom. P200, 32 Mo, CD 4x



Cette bulle protectrice est peut-être très efficace mais elle limite considérablement votre champ de vision



Sur les derniers circuits, on subit parfois des accélérations démesurées Ça plus la relative fluidité.



Certains éléments du décor, comme ces buissons verts, jurent avec le reste des graphismes.

Neuf tracks jouées aléatoirement vous accompagnent durant le jeu. Le rythme (techno ?) s'accorde parfaitement au style du jeu mais tape, à la longue, sur le système. Enfin, ce que j'en dis...

Et le jeu dans tout ça ?

Wipeout 2097 vous propose de piloter quatre engins aux caractéristiques différentes sur six circuits (huit au final) à travers deux modes de jeu (trois en réalité). Le mode contre la montre vous permet de jouer sans adversaire, juste pour améliorer vos temps. Le mode arcade peut se dérouler avec ou sans arme mais il serait vraiment dommage de se priver de ces petits joujoux. Au nombre de 11 (missile, mine, vague dévastatrice, etc.), ils rajoutent évidemment un côté fun à la course (heureusement !). Vous les ramassez simplement en passant sur un emplacement du circuit tout comme vous passerez sur des flèches bleues pour accélérer votre bolide. Ce dernier se contrôle d'ailleurs assez bien. Vous pourrez piquer et relever du nez, effectuer des dérapages (avec un freinage à droite et un freinage à gauche) et bien sûr réaliser toutes les autres commandes élémentaires. Si vous réussissez à finir les six courses de base en première position, vous pourrez accéder au mode challenge. Dans celui-ci, les armes sont obligatoires et vous devrez remporter une série de huit courses (sans sauvegarde possible) uniquement avec trois continues. Seulement sur ces huit courses, seules deux sont nouvelles, les autres étant les circuits du mode arcade. Tout cela paraît donc un peu léger. Quant à la durée de vie, celle-ci n'est vraiment pas grande. Je vous donne trois heures maximum pour arriver à gagner les six premières courses, la suite se compliquant un peu. Il n'y a même pas de mode réseau pour relever l'intérêt et la durée de vie. En conclusion, je dirais que Wipout 2097 ne bénéficie pas d'une réalisation digne d'un jeu 3Dfx et que même s'il procure quelques sensations, il ne vous enchantera pas bien longtemps. À part peut-être si vous êtes vraiment fan et que vous possédez une machine ultra puissante ! ■

Sébastien Tasserie



En passant sur cette zone, faites le plein d'énergie.. on dirait presque une pub pour des céréales.



Cette arme vous permet de créer une vague dévastatrice qui balaye tout sur son passage



L'ombre des vaisseaux est d'une laideur incomparable Je me demande si c'est bien la version 3Dfx ..

L'avis du Sébastien

★ ★ *Je ne m'attendais évidemment pas à un jeu révolutionnaire (c'est une adaptation console !) mais j'espérais au moins que les développeurs feraient leur boulot. Obtenir une animation aussi moyenne, en tirant soit disant partie des cartes accélératrices 3D, c'est du foutage de gueule ! Mais au-delà de cet aspect, l'intérêt même du jeu est extrêmement limité (dois-je rappeler que c'est une adaptation console ?). Je modérerais tout de même mes propos en disant que Wipeout 2097 pourra éventuellement vous amuser quelques heures.*

Wipeout 2097

Graphisme	★★★★
Son	★★★
Animation	★★★
Durée de vie	★★

Les plus
- Système d'armes
- Traces des circuits
- Graphismes réussis

Les moins
- Animation moyenne
- Faible durée de vie
- Détails graphiques

L'an dernier, Mirage avait fourni un jeu de défoulement total aux joueurs désireux de tout détruire à l'écran avec Bedlam. Voici le deuxième épisode, encore plus sauvage, encore plus bourrin... pour raser une ville entière jusqu'à sa moindre palissade !



Bedlam 2
Absolute Bedlam

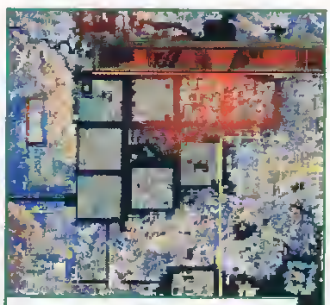
Bâtisseurs de ruines

A nouveau, vous voici «goldorakisé» dans un monde envahi par des mutants biomécaniques redoutables. À bord de votre robot de combat, vous devez nettoyer une trentaine de niveaux. Lorsque je dis nettoyer, je devrais plutôt parler de destruction totale, puisque vos tirs peuvent exploser non seulement les ennemis, mais aussi le moindre bâtiment, arbre, véhicule, pylône, etc. La représentation en 3D isométrique se prête à merveille à cette débauche de violence, avec des écrans très chargés, des explosions en chaîne spectaculaires et des graphismes très fins. Parfois on a un peu de mal à y voir clair, surtout lorsque vous passez derrière un obstacle, et il arrive même de s'y perdre un peu. Heureusement, l'accès à une carte, sur laquelle apparaissent tous les objectifs permet de reprendre un peu son souffle. De l'action, vous en aurez à ne plus savoir quand lâcher votre souris. Des ennemis surgissent de toutes parts, et une fois détruits, ils réapparaissent au bout d'une trentaine de secondes. Du coup, vous n'aurez jamais vraiment le temps de réfléchir et il faudra sans cesse bouger et tirer. Dans chacune des zones, vous aurez quatre missions à remplir avant de passer à une autre région, chacune d'entre elles possédant des graphismes et une ambiance musicale différente.

Le choix de vos armes avant chaque sortie est essentiel et il faut savoir que pour bien s'équiper, il faut gagner de l'argent. Pour cela, vous obtiendrez des primes pour diverses raisons : rapidité pour remplir votre tâche, destruction d'objectifs secondaires, ramassage de capsules de crédits, etc. Les armes sont au nombre d'une qua-



Divers écrans haute résolution viennent illustrer les missions mais ne comptez pas sur des fioritures du genre scènes cinématiques.



Voici la carte d'une zone. En cliquant sur les différents quartiers, vous aurez droit à un rapide briefing.



Lorsque vous pulvérisez des ennemis organiques vous entendrez moult giclements de sang accompagnés par des gerbes de viscères !



Voici votre monstre de combat. Choisissez en bas les armes qui viendront se greffer sur votre véhicule.

Format PC CD-Rom
Éditeur Mirage
Sortie disponible
Prix NC
Genre Shoot isométrique
Config. Mini. PC 133, 16 Mo, CD 2x, carte SVGA, souris
Config. Recom. P120, 16 Mo, CD 4x, carte SVGA, souris



Quand je vous dis que cela pète à l'écran dans tous les sens et qu'on y voit plus grand-chose !

Ce pilier assure la mise sous tension d'une barrière d'énergie. Détruisez-la pour débloquer un passage



Ici, vous récupérez des savants humains. Pas très original comme type de mission !

L'écran est un poil chargé ? Explosez immeubles, tanks et carcasses de voitures. mais attention à ne pas prendre de dommages.

rantaine, et elles vont de la simple mitrailleuse au canon à plasma, en passant par les grenades à fragmentation, les bombes incendiaires, les mines, etc. Du coup, lorsque l'on joue en réseau, on peut vraiment faire des attaques très vicieuses, voire même tendre des pièges.

Total carnage

Parmi les autres pastilles de bonus que vous pourrez découvrir dans les niveaux, on retrouve les classiques du genre : soin, munitions, super-armes qui dure une dizaine de secondes, vitesse, bouclier, et autres. La plupart du temps elles sont dissimulées et la destruction *a priori* inutile de bâtiments peut en fait se révéler fructueuse. L'interface de jeu est des plus simples, puisque d'un clic gauche vous donnez un ordre de mouvement, tandis que du droit vous tirez à l'endroit où se trouve votre curseur. Il est d'ailleurs possible de relier plusieurs armes pour obtenir alors une puissance de feu dévastatrice. Par contre, votre robot se déplace plutôt en ligne droite et ne comptez pas sur lui pour contourner un obstacle de lui-même. Dans certaines missions, vous aurez jusqu'à trois robots sous vos ordres. Vous pouvez passer de l'un à l'autre d'un simple clic mais l'intelligence des pilotes livrés à eux-mêmes est plutôt déplorable. Ils tirent contre les murs, n'ont pas la présence d'esprit de fuir ou de changer d'armes... Bref, vous avez intérêt à très vite en reprendre le contrôle pour éliminer le danger. En fait, si le jeu tourne très bien sur une machine modeste, il s'adresse à un public uniquement intéressé par l'action, qui veut pouvoir finir une mission en moins de 20 minutes. Les missions manquent cruellement de stratégie et elles se ressemblent beaucoup trop. Du coup, la durée de vie du produit en prend un sérieux coup ! ■

Didier Latil



Les bombes incendiaires ou le canon à plasma comme ici sont plus spécialement efficaces contre les buildings.



L'avis de Didier

★ ★ *Entre Bedlam chez Mirage, Total Mania chez Eidos et Gender Wars chez SCI, on en avait déjà soupé de ces jeux de destructions soi-disant stratégiques. Certes, la réalisation est ici encore réussie, mais où est donc passé l'aspect stratégie ? La lisibilité de la situation est parfois difficile (une simple option pour faire tourner l'écran sur 90° aurait pu palier à ce défaut) et les missions très répétitives. Elles consistent seulement à tout péter à l'écran et les quelques mécanismes ou bonus à trouver ne suffisent pas à donner un aspect tactique à votre progression.*

Bedlam 2

Graphisme	★★★★
Son	★★★
Animation	★★
Durée de vie	★★

Les plus
- Décors interactifs
- Action soutenue
- Sympa en réseau

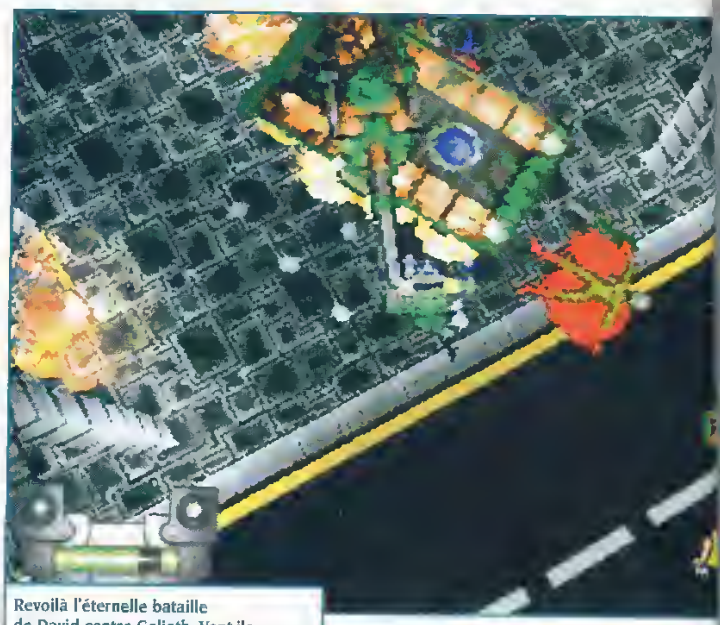
Les moins
- Très confus
- Répétitif
- Trop court

Question surprise : qu'est ce qui est mieux que de dégommer des robots et des terroristes à tour de bras ? Se réincarner dans un robot pour en plomber davantage et plus facilement, et je suis sûr que vous ne vous en priverez pas !

Machine Hunter

Robot-terrorisme !

Chers téléspectateurs bonjour ! Le terrorisme robotique, qui connaît une montée inquiétante, a donné lieu hier soir à une prise d'otage dans les mines. Heureusement, le commando surentraîné connu sous le nom de "Machine Hunter", traduisez : chasseur de machine, a réussi à venir à bout des terroristes et des robots félons qui les ont aidés. Les otages ont tous été sauvés, in extremis de l'explosion qui a détruit la mine et les derniers terroristes. On se demande encore comment ces derniers ont réussi à passer les sécurités...» Voici le communiqué de presse qui pourrait commenter une des nombreuses interventions que vous devrez mener à bien pour préserver la sécurité et la tranquillité de vos concitoyens. Vous l'aurez compris, le «Machine Hunter», c'est vous ! Et comme tout bon béros qui se respecte, vous possédez une aptitude assez spéciale : celle de pouvoir vous incarner dans les robots que vous aurez à neutraliser (ne les faites donc pas exploser systématiquement, même si la gâchette vous démange !). Quant à votre mission, elle est aussi simple que radicale : sauver les pauvres otages d'une mort certaine et tuer les affreux vilains terroristes, na ! Et voilà pour l'scénar... Yo !



Revoilà l'éternelle bataille de David contre Goliath Vont-ils réécrire l'histoire ?



Vous n'avez plus aucun robot, dommage ! Il fallait prendre un peu plus de soin du matériel !

Vue façon Alien Breed

Tout le jeu se déroule en vue de dessus, d'une manière très classique pour un shoot them up. Vous aurez le choix entre un décor fixe ou tournant à votre place (ce dernier est bien plus pratique car il vous réserve toujours un angle de vue dégagé pour viser.

Format CD-Rom PC
Éditeur MGM Interactive
Sortie Disponible
Prix Env. 370 F
Genre shoot them up
Config. Mini. P133, 16 Mo
Config. Recom. P133, 32 Mo

Portrait de famille !

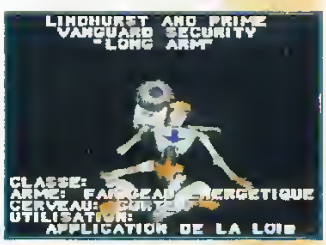
Voilà que les tas de boulons pètent les plombs. Le machine Hunter aura donc le choix. Soit les réduire en tas de f... raille, soit les réutiliser pour dessouder allègrement les terroristes qui les ont détournés de leur fonction p... mière. Chaque robot à des spécificités particulières qu'il faudra utiliser à bon escient. Il n'y a qu'à lire leur pe... mode d'emploi pour s'en convaincre. Après c'est une affaire de goût .











Mais attention au tournis !). Vos ennemis seront très divers : du terroriste humain aux robots les plus sophistiqués, la liste est très complète. Il ne vous restera plus qu'à vous trouver très vite un petit préféré (moi c'est le robot lance-grenades, très dévastateur quand il est au maximum de sa puissance !). Comme je vous l'ai dit précédemment, vous pourrez vous incarner dans les robots ennemis neutralisés : il suffit de leur foncer dessus quand ils font des étincelles (c'est d'ailleurs la seule façon d'obtenir la puissance de feu nécessaire à la réussite de vos missions). Du côté des graphismes, il est assez décevant de remarquer que seule la présentation des robots et l'introduction ont des graphismes haute résolution. Les phases de jeu utilisent des graphismes peu fins par rapport à la concurrence et on ne dispose que d'options graphiques limitées (ombres de Gouraud, rotation des décors, etc.) qu'il vaut mieux mettre sur «on» sinon, c'est désastreux !

Mais malgré ces graphismes un peu pauvrets à l'époque de la 3D tous azimuts, on prend plaisir à jouer les exterminateurs sans se prendre la tête. Le jeu est simple d'emploi et on peut se débrouiller sans manuel (la preuve, j'y arrive !).

La difficulté des premières missions est dosée de façon à maîtriser les diverses fonctions du personnage et des robots : dans la première, vous devrez sauver un otage et trouver la sortie , dans la seconde mission, vous devrez récupérer des bombes en plus de libérer des otages. La difficulté des missions est proportionnelle au lieu où vous aurez à les remplir (à la base militaire du niveaux trois, vous serez confronté à de gros canons lourds, mais heureusement très lents) Les possibilités de mouvement sont appréciables, surtout avec les robots puisque ces derniers sont beaucoup plus maniables que le personnage de base.

Si vous recherchez les délices raffinés de la réflexion pure, ce n'est pas dans Machine Hunter que vous trouverez votre bonheur, mais question action, là, pas de problème ! Vous en trouverez à ne plus savoir qu'en faire. Un mode réseau est même disponible pour partager vos humeurs belliqueuses avec votre malheureux entourage (cela promet des parties endiablées !). ■

Arnaud Crampet



Le Vanguard passe à l'action et vous montre avec quelle efficacité il sait se servir de ses armes.



Ce robot très endurant sera à coup sûr un excellent placement pour les missions dans les bases militaires

L'avis d'Arnaud

★★ *Ce jeu est agréable bien qu'une définition graphique beaucoup plus élaborée n'aurait pas été un luxe ! À quelques détails près, Machine Hunter aurait même pu être classé dans le top des shoot them up. Mais les missions et leur rythme sont assez entraînantes et bien équilibrées pour compenser ces regrettables défauts. Les parties réseaux sont la porte ouverte à toutes les fantaisies meurtrières pour les heureux possesseurs d'une seconde machine. Pour les autres, un modem répondra peut-être à leurs envies de batailles à deux.*

Machine Hunter

Graphisme	★★
Son	★★★★
Animation	★★★
Durée de vie	★★★★★

Les plus

- Les robots
- L'action omniprésente
- La musique rythmée

Les moins

- Les graphismes pauvres
- Scénario sommaire
- Pas de sauvegarde

Ardennes Offensives ★★

Wargame
sur PC-CD-Rom (Win 95)
edité par Mindscape/SSI



Houlala, que c'est moche ! Non, pas moche. Hideux. Une certaine idée de ce que doit être un wargame en tour par tour : bourré de possibilités stratégiques et tactiques (ravitaillement, transport, transfert/regroupement de troupes, possibilité de détruire/réparer des ponts, etc.) mais avec une interface et des graphismes lourds comme un regiment de Panzers. En plus, même s'il est possible d'y jouer en réseau, huit scénarios c'est court. Un anti Pacific General, en quelque sorte. ■

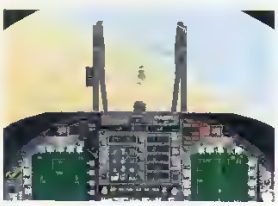
F/A-18 Hornet 3.0 ★★

Simulation
sur PC-CD-Rom
edité par Empire

Dans le style d'A-10 Cuba, ce simulateur issu du Mac propose une simulation très fidèle du F/A-18 en 3D pleine non texturee, pouvant monter jusqu'à 1024x768 sur la plupart des



machines. Même si les graphismes datent furieusement, le réalisme du pilotage, de l'usage du radar et des armes enchantera les puristes du genre. Malheureusement, les aires de combat trop petites, les alliers inéptes et un padlock inefficace pour repérer le danger rebuteront la plupart des joueurs... ■





X-Car : Experimental Racing ★★

Course sur PC CD-Rom édité par Ubi Soft/Bethesda Softworks

Une voiture expérimentale, ça vous dit ? Eh bien voici X-Car, un jeu de course dans lequel vous pourrez bastonner, percuter vos adversaires sur route ou hors la loi, c'est selon ! Non, pas mal... Si, si... Nombreux paramétrages (moteur, pneus, etc.), passages secrets, assaut des stands... même s'il est sympa, ce jeu pourrait tenir un mode « arcade ». X-Car affiche quand même une belle variété de réalisme. C'est d'ailleurs là qu'est le problème, car si la vitesse est bien rendue, les sensations de conduite sont minimes, le volant est une catastrophe (gauche/droite instantané). En plus, le jeu est assez moche (même en SVGA) et l'un finit par s'ennuyer. Dommage, car il aurait pu être sympa s'il est possible d'y jouer en réseau jusqu'à huit et même si de nouvelles voitures et circuits sont disponibles sur le Net (comme pour Formula One), ça ne suffit pas. ■



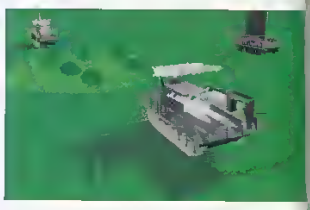
Hardcore 4x4 ★

Course de 4x4 sur PC CD-Rom édité par Funsoft.

Merveilleux, génial ! Un petit jeu de meurtre entre amis : les décors de montagnes sont beaux à en pleurer de bonheur, la vitesse est élevée, la taille de la fenêtre de jeu est très petite... On ne peut même pas s'arrêter de rouler... Voilà les premières réactions, prises par Hardcore 4x4 ! Celui-ci propose pourtant de superbes graphismes. Les voitures sont relativement variées et les effets de vitesse sont bien rendus. Les décors parlent de textures « extérieures » qui font l'originalité de la course par leur relief... Ceci dit vous aurez le choix entre neuf circuits accidentés et le nouveau (plat) arrivant, six véhicules aux caractéristiques différentes, un mode « arcade » qui ne connaît que le pilotage de la voiture, et j'en passe. Malheureusement rien de tout cela ne parvient vraiment à éviter les énormes lacunes d'animation d'Hardcore 4x4. ■

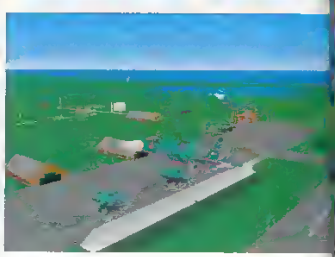
Su-27 Flanker ★★★

Mission Disk
Add-on Su-27
sur PC-CD-Rom
edité par SSI



Apres des annees d'efforts passés a parfaire Su-27, ce mission disk de SSI porte le jeu à son ultime et dernière version, la 1.5. Plus que cela, il ajoute 150 nouvelles missions classées par catégories. Vous pourrez parfaire ainsi votre art du pilotage dans des missions aussi variées que l'interception, la destruction des sites SAM, tant redoutés dans ce jeu, l'attaque de navires, et bien d'autres encore. Pour changer un peu des missions scriptées, un generateur de missions et de campagnes aleatoires créés par des fans de Su-27 sont aussi fournis. Mais le plus marquant reste le nouveau support reseau permettant de jouer jusqu'à 16 en réseau ou Internet, les joueurs pouvant entrer ou sortir a loisir en cours de partie, rien que ça ! Par contre, les graphismes restent toujours aussi austères, et même si le moteur 3D est maintenant enjolivé d'ombrages de Gouraud, cette option est en fait réservée aux cartes 3D professionnellles supportées par OpenGL, en attendant que les cartes 3Dfx et consorts disposent elles-aussi de leurs propres drivers OpenGL. Dommage que le manuel detaillé tant promis n'ait finalement pas vu le jour dans ce mission disk, car le niveau très relevé de ce simulateur le réserve toujours aux vétérans. ■





Duke it out in D.C.

★★★★

Add-on Duke
sur PC-CD-Rom
Edité par Sunsoft Interactive

Rien ne va plus ! Les aliens viennent d'atterrir à Washington et ont kidnappé le président ! Quoi, déjà la version micro ludique de Mars Attack ? Non rassurez-vous, Tim Burton peut pour l'instant dormir sur ses deux oreilles. En fait, ce scenario est la toile de fond des nouvelles aventures que vous allez pouvoir vivre dans la peau du grand Duke. Alors si vous avez usé jusqu'à la trame le jeu original, le precedent add-on ou si vous êtes las des duels sur le Net voilà une bonne



occasion de retrouver la foi. Donc dukistes de tout pays il ne vous reste qu'à chausser vos lunettes noires et à vous emparer de votre RPG flambant neuf pour foncer sur cet Add-on. On y trouve une dizaine de niveaux originaux et bien construits (dont un secret) et autant de cartes jouables en multijoueur. Quelques nouveaux monstres, une difficulté honnête et le charme de Duke Nukem 3D permettent de s'amuser comme un petit fou et surtout, d'explorer la Maison Blanche et Washington, habilement reconstitués en 3D ! Ça change des bases lunaires et des villes inventées de toutes pièces, non ? Grâce à Duke, il est desormais possible de faire du tourisme virtuel et d'aller visiter les toilettes présidentielles pour un prix somme toute modique ! ■





No Respect

★

Shoot'em up sur PC-CD-Rom (Win'95) édité par Ocean

Original. Ce jeu se situe à l'intersection du shoot'em up et du beat'em up. Le principe ? Alors c'est l'an trois mille trente, vous luttez contre un univers extraterrestre (ça change) au cœur d'une arène naturelle, ruines, déserts, vous choisissez d'emblée d'affronter [illegible] ou cela 2 [illegible] Ah oui, j'oubliais, avec un bâton, des armes et bien sûr des poings pour massacrer votre [illegible] Quelques mots, enfin, sur les graphismes : Ils sont ainsi que les [illegible] sur secondaire par type de vaisseau [illegible] vous vous rendrez qu'il est également possible d'y jouer en multijoueur (Réseau ou Net) pour se défier et se battre en solitaire ! Hélas, Norkes, en soignant une esthétique [illegible] VGA, est l'un [illegible] au niveau de détail [illegible] les [illegible] et celle d'une [illegible] Un défaut qui, pour une [illegible] de jeu, n'est pas rédhibitoire. ■



Mass Destruction

★★

Point'em up sur PC-CD-Rom édité par BMG

Mass Destruction est un jeu qui se résume très brièvement : piloter un petit chasseur et tout casser. En réalité, c'est un peu plus compliqué, parfois, il faut tout de même SAUVER certains bâtiments, véhicules, vaisseaux [illegible] Bref, [illegible] de 3 l'écran pour [illegible] une [illegible] dévastatrices [illegible] disponibles et permettent de varier les [illegible] techniques [illegible] Mission [illegible] ! Ce n'est pas tout, les [illegible] sont aussi variés que les [illegible] nes ou [illegible] succèdent aux [illegible] nes, qui elles-mêmes peuvent faire place à [illegible] Tout ce tout est en VGA, l'animation est [illegible] fluide et la musique [illegible] du [illegible] et de saisonnelle, parfois. Finalement, comme si Mass Destruction peut être joué en réseau ou [illegible] est [illegible] minutes, il reste [illegible] et sans prétention... Enfin, lorsqu'on [illegible] ennuyer [illegible] on se console bien sûr... ■

War Gods

★★

Jeu de combat
sur PC CD-Rom
Edité par GT Interactive



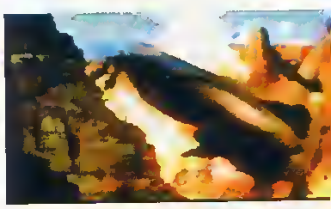
L'équipe de Mortal Kombat s'est enfin décidée à créer un jeu en 3D. Les personnages s'affrontent dans des arènes sanglantes où fatalités gore et autres coups spéciaux pullulent. Hélas, si l'animation est réussie, la gestion de la 3D est plutôt douteuse. Les rotations de caméra sont saccadées et les perspectives incongrues. Reste un jeu où les coups sont nombreux mais qui aurait dû, à l'aune de ses choix graphiques, préférer la fluidité aux détails intempestifs de l'animation. ■



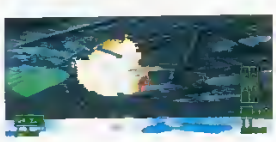
Independance Day

★

Shoot
sur PC CD-Rom
Edité par Fox Interactive



Non contents d'avoir pollué nos écrans, les extraterrestres d'*Independance Day* envahissent aujourd'hui nos micros. Dans ce jeu à la After Burner (donc arcade), vous allez piloter un avion de chasse equipé d'une mitrailleuse et de missiles afin de remplir des missions très traditionnelles. Les décors sont corrects, l'animation plutôt reussie mais l'interaction se limite à exploser des vaisseaux et ramasser des munitions. Bref, un jeu à la réalisation moyenne et d'intérêt limité. ■



De bruit et de fureur

Un son correct sur PC ? Si c'est possible. C'est sûr, on est loin du rendu hi-fi. Mais ce n'est pas une raison pour que le son soit abominable. Dès qu'on veut écouter autre chose que les pouets, pouets de Windows, mieux vaut s'équiper de bonnes enceintes.

Les programmeurs de jeux font de plus en plus d'efforts pour réaliser des bandes musicales de qualité. Malheureusement, la restitution sonore sur PC est souvent compromise par des enceintes de qualité médiocre. C'est pourquoi, par respect pour vos oreilles et pour le travail des ingénieurs du son, nous avons sélectionné quelques paires d'enceintes informatiques parmi les meilleures du moment. Un prix raisonnable était un autre mobile de sélection. Sony, Yamaha, Primax et Nakamichi ont répondu à notre appel. Sauf pour le kit Nakamichi ou le subwoofer est fourni en standard, Yamaha et Primax nous ont aussi prêté un caisson de basse, qui accompagne leurs enceintes, en option.

Pour parler franc, avec des enceintes informatiques, l'utilisateur mélomane ne doit pas s'attendre à un son hi-fi. La qualité des composants, le poids, le nombre de voies de ce genre de matériel ne le prédispose pas à une restitution sonore digne d'un auditorium. Faut pas rêver. À l'inverse, ces mêmes critères ne doivent pas être une excuse à un manque évident de qualité. Dans l'absolu, la séparation des sons, ainsi que leur présence doit être la meilleure possible. En effet, on doit distinguer une subtile différence entre la tronçonneuse active et inactive, ou entre le revolver et la dynamite. Lors des parties musicales, la qualité des aigus et des basses est aussi à prendre en compte, de même que l'équilibre de l'ensemble. Pas question que les basses dominent, ou inversement. La restitution devrait être exempte de vibrations, notamment pour des volumes d'écoute élevés (t'as pas entendu comme un bruit ?). Si elle existe, l'option 3D doit apporter des sensations supplémentaires et ne pas perturber l'équilibre entre basses et aigus. Les boutons doivent être accessibles et agir sur le plus de paramètres possibles pour corriger un son souvent difficile à équilibrer. Le but de l'opération n'étant pas d'acquérir le matériel le moins cher, mais bien d'obtenir le meilleur rapport qualité/prix.

Bruno Gasnier

Nakamichi

C'est son bon rapport qualité/prix qui caractérise le kit proposé par Nakamichi. Pour moins de 500 F, on dispose déjà de deux petites enceintes et d'un caisson de basse en standard. Malgré des réglages tout juste suffisants, et des boutons qui ne respirent pas la robustesse, le résultats des Nakamichi est plus que satisfaisant. Ainsi, le rendu est correct, bien que les aigus restent un peu métalliques et légèrement dominants. Du coup, l'équilibre est un peu claire. La puissance, quant à elle, est correcte, tandis que la séparation et la présence des instruments sont bonnes. Dommage, la 3D s'avère moyenne, alors qu'on note un léger souffle et une saturation doublées de vibration dans les volumes élevés.



★★★★

Constructeur : Nakamichi / **Prix :** moins de 500 F

Primax SoundStorm

Les Primax restituent le signal sonore selon 3 modes : Musique pour les CD audio, Theâtre pour donner l'impression d'une salle de grand volume et Jeux pour les effets des jeux video. Dans la realité, si les differences restent perceptibles, elles ne justifient pas la motivation d'achat. Le prix et la pléthore de réglages sont, à eux seuls, un argument décisif, même si le rendu n'est qu'acceptable. En effet, si la séparation des instruments est correcte, en revanche leur présence s'avère assez moyenne. Idem pour les aigus qui côtoient des basses régulières. À noter, le caisson optionnel qui arrondit les graves. L'équilibre est assez bien. Dommage, l'option 3D bascule dans les aigus, tandis qu'un volume trop haut produit des vibrations.



★★★

Constructeur : Primax / **Prix des enceintes** : moins de 450 F / **Prix du caisson** : moins de 450 F

Yamaha YST-M15

C'est l'absence de vibrations, de saturation et de souffle qui caractérise cette production de millieu de gamme de Yamaha. Par ailleurs, le rendu est excellent si on considere la taille des enceintes. La separation, la présence des instruments et la qualité des aigus sont bonnes. Malheureusement, les basses sont un peu claquantes. Pour arrondir les graves, il y a toujours la possibilité de se procurer le caisson de basse, en option, bien que celui-ci reste tres difficile à parametrer. Du coup, les basses se diluent dans un son un peu flou, ce qui compromet notablement l'équilibre. On remarque à peine l'absence de 3D. Enfin, trois boutons, en façade, assurent la mise en marche, le volume et la tonalite.

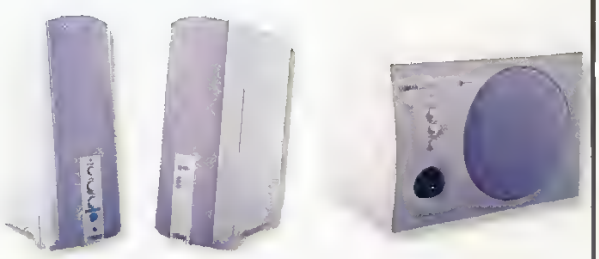


★★★

Constructeur : Yamaha / **Prix** : moins de 570 F

Yamaha YST-M20DSP

Elles ont comme un air de famille avec le modele précédent. Mais celles-ci sont dotées d'une option DSP, 3D si vous préférez. Malheureusement, même si la restitution avec ladite 3D est bonne, celle-ci augmente quelque peu les aigus. Reste que le rendu est excellent pour des enceintes mono-voies de cette taille. La separation, la presence des instruments et la qualité des aigus sont bonnes, malgré des basses toujours claquantes. Comme pour le modèle précédent, on retrouve le caisson de basse, en option, avec les mêmes qualites et les mêmes défauts. À noter l'absence de vibrations, de saturation et de souffle et une bonne ergonomie sur les quatre boutons situes en façade. Ils assurent la mise en marche, le volume, la 3D et la tonalité.

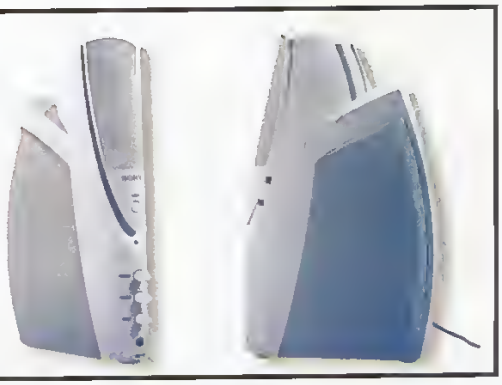


★★★★

Constructeur : Yamaha / **Prix des enceintes** : moins de 680 F / **Prix du caisson de basses** : moins de 1000 F

Sony, SRS-PC71

C'est sans doute, le meilleur son de ce comparatif. Parce que les enceintes Sony sont conçues avec trois haut-parleurs, la séparation ainsi que la présence des instruments est admirable. Les aigus sont bons, malgre un rendu un peu métallique, tandis que les basses delaissent le son un peu sec des enceintes informatiques. L'équilibre est correct, malgré l'apparition de vibrations et de distorsions en cas de volume important. Les boutons sont situés en façade, d'où une bonne ergonomie. En revanche, ils sont peu nombreux, comme les paramètres... Quant au bouton 3D ne le cherchez pas, il n'est pas prévu. Enfin, l'esthète appréciera le design néolithique, genre Stonhenge, la sortie casque et les deux entrées-son auxiliaires.



★★★★★

Constructeur : Sony / **Prix** : moins de 800 F

Teac 524E



Le lecteur de CD-Rom 24x de Teac, le 524E, transfert en moyenne aux alentours de 2400 Ko/sec, pour un temps d'accès de 95 ms. Ces performances le place donc au niveau d'un bon 16x. Certes, cela peut paraître étrange, mais rappelons que ces résultats ne sont pas anormaux, puisque, comme tous les appareils de cette catégorie, le 524E ne monte qu'occasionnellement au taux de transfert pour lequel il est conçu, soit 3600 Ko/sec. En effet, de tels taux ne sont atteints que sur les parties extérieures du CD, et encore dans des conditions optimum de propreté du support. Ce qui ne reste pas le cas très longtemps, vu comment l'utilisateur moyen, dont je me targue de faire partie, traite ses CD-Rom.

Côté performances réelles, en utilisation, le lecteur transfert 124 Mo, répartis en 336 fichiers, en 3 mn 10. Pour mémoire, le 16X de Hitachi effectue la même tâche en 3 mn 33, contre 2 mn 08 pour le Pioneer 12x. Dans le même ordre d'idée, 41 Mo, en un seul fichier, sont expédiés en 46 secondes, contre 43 secondes pour le Hitachi et 33 secondes pour le Pioneer.

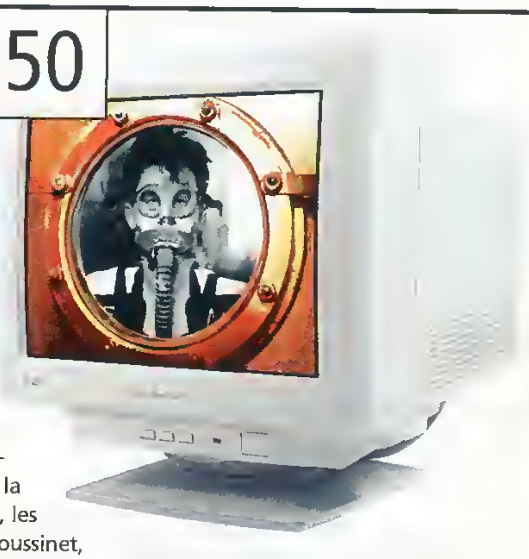
Les résultats sont donc inégaux et le Teac n'est pas prêt de détrôner le Pioneer qui de surcroît reste moins cher... En effet, le 524E est vendu aux environs de 1200 F

Pour ce qui est de l'esthétique et de l'ergonomie, le 524E est des plus spartiates. Le tiroir, pas vraiment robuste, est protégé par un panneau et s'éjecte rapidement. Les boutons sont rares. L'un commande l'éjection, l'autre le volume de la sortie casque, laquelle est au format mini-jack. Enfin une diode renseigne sur la lecture du CD.

★★★

Constructeur : Teac / **Langue :** français / **Prix :** moins de 1200 F

liyama Vision Master 350



Le Vision Master 350, le 15 pouces de liyama, restitue une image de bonne qualité, lumineuse et contrastée, nette sur toute la surface de la dalle. Par ailleurs, l'image est exempte d'effets de moire et de scintillement, puisque pour une résolution de 1024x768 le rafraîchissement est de 86 Hz. Normal, le tube est fabriqué par Toshiba et il est crédité d'un pas de masque vertical de 0.24 mm. A y regarder de plus près, l'image accuse cependant une petite dominante verdâtre qu'il sera facile de corriger dans les réglages de température de couleur. Il suffira de jouer sur les paramètres séparés en influant sur le bleu et le rouge. L'abondance des paramètres, presque comme les «pros», est en effet ce qui fait l'un des intérêts du Vision Master 350. On accède aux réglages par l'intermédiaire d'un menu affiché à l'écran, dit OSD. On y navigue grâce à trois boutons situés en façade. L'un appelle le menu et valide les différentes options, tandis que les deux autres, un «moins» et un «plus», modifient les paramètres. On influence ainsi sur la taille et la position de l'image, les corrections en trapèze et en coussinet, ainsi que sur la rotation. De même, le menu lance la démagnétisation, agit aussi sur la place de l'OSD à l'écran et renseigne sur la fréquence en cours. Enfin, la fonction «reset» annule toutes les modifications.

Malheureusement, les réglages de contraste et de luminosité sont intégrés au menu. Du coup, au moins trois manipulations sont nécessaires pour corriger des paramètres aussi basiques. C'est dommage.

★★★★

Constructeur : liyama / **Prix :** moins de 2550 F / **Langue :** anglais

Sans payer par chèque ni par CB

Recevez les nouveautés grâce au minitel

1. Connectez vous sur minitel 3617 GAME OVER.
2. Laissez vos coordonnées.
3. Faites votre choix.
4. Nous vous l'envoyons chez vous.
5. Vous n'envoyez ni chèque ni CB, vous ne payez que la communication

3617 GAME OVER







250 TITRES DISPOS EN 48 H :

- Pod
- Blood
- Ecstatica 2
- Independance day
- Pandemonium
- Interstate 76'
- Command & conquer
- Speedster
- Judge Dredd
- Alone in the dark 3
- MDK
- Diablo
- Alien Trilogy
- Fifa 97
- Rebel Assault 2
- Le cauchemar de PPD
- Etc...

*Vous ne payez que la communication pour commander vos jeux, le temps de consultation varie suivant le produit commandé (5,57 F/mn). Conformément à la loi informatique et liberté (num. 77-17 du 06/08/78) vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.
Créa ACTIV'ILLEN

Les manettes numériques de Logitech

Pas de doute, l'informatique est numérique. Alors pourquoi la plupart des périphériques sont-ils encore analogiques ? C'est ce que c'est dit monsieur Logitech qui propose deux Joy (-stick et -pad) numériques. Reste à savoir s'ils sont vraiment de sacrés numéros.



Wingman Extreme Digital

Constructeur : Logitech
Langue du logiciel : Français
Prix : moins de 400 F
Config. Conseillée : Win 95, port joystick 15 broches, lecteur CD 2x, des jeux

★★★★

Pas de doute, il vous faut un périphérique de jeu numérique, plus rapide et précis qu'un joy (-stick ou -pad) analogique. Si vous êtes un accro de la simulation de vol, de voiture, de nage, de cuisine ou d'orthopédie, votre choix se porte évidemment sur un joystick, ce machin habituellement composé d'un socle d'où s'extrait un manche plus ou moins phallique.
Le Wingman Extreme Digital est un bon représentant de cette espèce de périphérique. Évidemment, l'excroissance grise qui tient dans la mimine (tout bien moulée pour accueillir votre paume moite, du moins si vous n'êtes pas gaucher) ne suffit pas, et ils l'ont bien compris, chez Logitech. Ils ont eu la présence d'esprit d'y inclure des boutons (six en tout dont quatre sur le manche et deux sur le socle), un bouton directionnel (vulgairement appelé « chapeau chinois »), trônant au faîte du susnommé manche, et une molette de gaz, intelligemment disposée sur le socle, accessible avec la plus grande facilité aux gens qui ont une main gauche. Bon, cela dit, on aurait aussi apprécié une molette de palonnier, mais on ne va pas chipoter, non plus.
Mais, tout le monde ne rêve pas d'être un Chuck Yeager. Certains préfèrent jouer les Street Fighters, les hérissons bleus hyperactifs ou tout autre personnage coloré du monde rigolo de l'arcade. Ceux là évitent les joysticks pour se laisser donc séduire par les joypads.
Prenez le Thunderpad, par exemple. Le pouce gauche se pose délicatement sur la croix directionnelle, hélas bien peu sensible, un peu flottante même, n'aidant pas à la manipulation précise. Les quatre boutons du côté droit sont fort classiques, tout comme les deux boutons centraux, plus utiles pour les sélections que l'action. Enfin, venus du monde de la console, deux boutons pour index se cachent à l'arrière du pad. Huit boutons sont donc disponibles.
Pour les deux périphériques, un panneau de contrôle est disponible sous Windows 95. Il permet de programmer facilement une configuration bien spécifique pour chaque jeu, ainsi que des combinaisons touches clavier-joystick souvent fort utiles, notamment pour les simulations de vol complexe
Bref, le Wingman Extreme Digital est un périphérique de jeu de qualité avec un manche ergonomique et une excellente précision, numérique oblige. De plus sa robustesse inspire confiance, son poids assure un bon maintien et les boutons sont judicieusement placés. Le Thunderpad, lui, manque de finition et apparaît bien moins performant, notamment au niveau de l'ergonomie de sa croix directionnelle.

Chipster



Thunderpad Digital

Constructeur : Logitech
Langue du logiciel : Français
Prix : moins de 200 F
Config. Conseillée : Win 95, port joystick 15 broches, lecteur CD 2x, des jeux

★★

Hiroshi Group

Les prix du direct. La sécurité d'un groupe.

18 Magasins en France

PENTIUM ou 686 PCI

HIROSHI SUR INTERNET !
http://www.hiroshi-group.fr
et bientôt 3615 HIROSHI

Carte mère Chipset VX PRO
512 Ko Pipeline Burst PCI E-IDE intégré
16 Mo EDO ext. à 128 Mo
Disque Dur QUANTUM CYCLONE Pio4 2,1 Go
Lecteur 3"1/2 HD
Carte vidéo PCI 1 Mo ext. à 2
Clavier 105 t., souris, minitour
Ecran haut de gamme 14" p. 0,28
SVGA coul., B.R., MPR2, N.E. Garantie/site

Configuration donnée à titre d'exemple tout autre assemblage possible sur demande.



Option Multimédia

Lecteur CD-ROM 16X + Carte son 16 bits Cpt. SB + H.P 25W

690F ttc

CYRIX P200+	**4790 Fttc***
AMD K6 200	**5840 Fttc***
AMD K6 233	**6790 Fttc***
Pentium 133 INTEL	**4940 Fttc***
Pentium 166 INTEL	**5090 Fttc***
Pentium 166 MMX	**5340 Fttc***
Pentium 200 MMX	**6190 Fttc***
Pentium 233 MMX	**6740 Fttc***
Pentium 2 Klamath 233	**10990 Fttc***

(CM Gygabyte + Carte Ati)

Groupez-vous !!!

Et calculez vos nouveaux tarifs ...

Remise de 3% pour 5 configurations.

Remise de 5% pour 10 configurations.

Nous consulter pour autre Qté.

*Prix modifiables sans préavis, dans la limite des stocks disponibles et de bonne conformité à la presse. Frais compris.

Options sur configurations :

Moyen Tour/Grande Tour	+50 ttc/+150 ttc
Carte Shuttle Triton III VX 256 Ko	+50 ttc
Carte Shuttle Triton III VX 512 Ko	+150 ttc
Carte FIC Triton IV 512 Ko TX	+350 ttc
Disque Dur 2,1 Go Quantum Stratus UDMA (3,5")	+200 ttc
Disque Dur 3,2 Go Quantum Stratus UDMA (3,5")	+450 ttc
Disque Dur 4,3 Go Quantum Stratus UDMA (3,5")	+850 ttc
Carte vidéo Trio 53 64UV+ 1 Mo	+30 ttc
Ecran 15" MPR2, BR, NE 1280x1024 SMILE ou LEO	+500 ttc
Ecran 15" MPR2, BR, NE 1280x1024 SMILE Cromaclear	+900 ttc
Ecran 17" MPR2, BR, NE 1280x1024 SMILE DL	+2100 ttc
Ecran 17" MPR2, BR, NE 1280x1024 p.0,25 SMILE Cromaclear	+2450 ttc
Ecran 17" JEAN	+1750 ttc
8 Mo de RAM supplementaire	+225 ttc*
Souris MS Intellimouse/Clavier Natural MS	+120 ttc/+300 ttc
Windows 95 OEM (CD)/Pack Office 97 PME (CD)	+690 ttc/+2590 ttc
Word 95 + Publisher 95 + Money 95 OEM	+1190 ttc
Works 95	+230 ttc
Fax/modem SONY 33.6	+650 ttc

S.A.V. 48H par échange standard (sauf ecrans & imprimantes) **Garantie 1 an pièces, 5 ans M.O.** (uniquement sur les unités centrales)

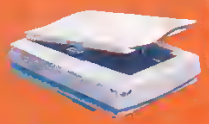
Les écrans sont garantis 3 ans pièces et main d'œuvre dont 1 an sur site (sauf marque TRUST)

Hiroshi Group

Les prix du direct. La sécurité d'un groupe.

18 Magasins en France

Toutes les pièces détachées Informatique



Scanner LEO 4800 dpi.
1290 F ttc



Enceintes 25W
90 F ttc



USR 33600
790 F ttc

Quantum

CYCLONE 2,1 Go
1340 F ttc



SIMM 8 Mo
225 F ttc*

SIMM 16 Mo
450 F ttc*



BJC 4200
1340 F ttc

Ecrans

14" JEAN 1414VL MPR2, BR, NE 1024x76B	1240 ttc
15" LEO MPR2, BR, 1280x1024	1740 ttc
15" SMILE Cromaclear MPR2, BR, NE 1280x1024	2140 ttc
17" JEAN	2990 ttc
17" SMILE MPR2, BR, NE 1280x1024 DL	3340 ttc
17" SMILE Cromaclear 1280x1024 p.0,25 (tube NEC)	3690 ttc
17" NOKIA 447EO 1600x1200 p.025 Trinitron	Tél

Notebooks

PORTABLES LEO

P133/TFT 11"3/HD 1,4 Go/8 Mo	12 780 ttc
P150/TFT 12"1/HD 1,4 Go/16 Mo/CD 10X/Win95	21 000 ttc
Options : 8 Mo/CD 10X/HD 2 Go	500ttc/1500 ttc/890 ttc

Mémoires / Disques Durs

SIMM 2 x 32 bits 60 ns (72 pins) 8 Mo EDO	225 ttc*
SIMM 4 x 32 bits 60 ns (72 pins) 16 Mo EDO	450 ttc*
SDRAM 32 Mo	1300 ttc
Disque dur 2,1 Go Quantum Cyclone (5,25")	1340 ttc
Disque dur 2,1 Go Quantum ou SG	1440 ttc
Disque dur 2,1 Go Stratus Ultra DMA (3,5")	1540 ttc
Disque dur 3,2 Go Stratus Ultra DMA (3,5")	1790 ttc
Disque dur 4,3 Go Quantum Cyclone (5,25")	1740 ttc
Disque dur 4,3 Go STRATUS ULTRA DMA (3,5")	2190 ttc
Disque dur 6,4 Go Quantum Cyclone (5,25")	2840 ttc
Disque dur 6,4 Go STRATUS ULTRA DMA (3,5")	2990 ttc
Disque dur 5,1 Go Maxtor (3,5")	2890 ttc

Cartes mères / CPU

Carte mère Pentium Chipset VX PRO 512 Ko évol. P200 avec ctrl E-IDE + 2S + 1P ZIF	490 ttc
Carte mère Pentium Chipset Intel Pipeline Burst 256 Ko evol. P200 avec ctrl E-IDE + 2S+1P ZIF Shuttle VX	530 ttc
Carte mère Pentium Chipset Intel Pipeline Burst 512 Ko évol. P200 avec ctrl E-IDE + 2S+1P ZIF Shuttle VX	640 ttc
Carte mere Pentium Chipset Intel Pipeline Burst 512 Ko évol. P200 avec ctrl E-IDE + 2S+1P ZIF FIC ou Shuttle TX	890 ttc
Ventilateur pour CPU	30 ttc
Cyrix 200+	690 ttc
AMD K6 200	1740 ttc
AMD K6 233	2690 ttc
Pentium 133 INTEL / 166 INTEL	840 ttc/990 ttc
Pentium 166 MMX / 200 MMX INTEL	1240 ttc/2090 ttc
Pentium 233 Mhz	2640 ttc

Multimedia

Lecteur CD-ROM X16 TOSHIBA	620 ttc
Lecteur CD-ROM X16 / 20X LITEON	520 ttc/590 ttc
Carte son 16 bits stéréo 100% cpt	130 ttc
Carte son Sound Blaster 16 PNP	340 ttc
Carte son Sound Blaster AWE 64 OEM	640 ttc
Carte son Sound Blaster AWE 64 GOLD	1390 ttc
Haut parleurs 25 W	90 ttc
Haut parleurs 80 W	160 ttc
Haut parleurs 300 W	260 ttc
Camera couleur Sony CCD	890 ttc

Télecommande pour PC	250 ttc
Pistolet + jeux	290 ttc

Cartes graphiques

S3 Trio 64UV+ 1 Mo	190 ttc
S3 Trio 64UV+ 2 Mo	240 ttc
S3 Virge 2 Mo	290 ttc
S3 Virge 4 Mo	340 ttc
Matrox Mystique 2 Mo ext. à 4 (DEM)	640 ttc
Matrox Mystique 2 Mo ext à 4 (Boîte + jeux)	740 ttc
Matrox Mystique II 4 Mo (DEM)	940 ttc
Matrox Mystique II 4 Mo (Boîte + jeux)	1040 ttc
Matrox Rainbow Runner	1890 ttc
Diamand Monster 3D 4 Mo OEM	1190 ttc
Diamand Monster 3D 4 Mo + jeux	1390 ttc

Imprimantes CANON

CANON BJC 150 WPS Jet d'encre couleur	840 ttc
CANON BJC 240 Jet d'encre couleur	1040 ttc
CANON BJC 4200 Jet d'encre couleur	1340 ttc
CANON BJC 620 Jet d'encre couleur	2190 ttc
CANON Laser LBP 660 WPS Laser noir et blanc	2090 ttc
CANON BJC 4550 A3/A4 Jet d'encre couleur	2390 ttc
Kit photo realism pour 4200 et 240	300 ttc/250 ttc

Divers

Souris Microsoft Intellimouse / Souris blanche	160 ttc/ 40 ttc
Lecteur 3,5" 1,44 Mo	150 ttc
Clavier 105 touches	80 ttc
Clavier Natural Keyboard Microsoft 3	380 ttc
Joystick / Joypad	60 ttc
Boitier mini tour	220 ttc
Boitier moyen tour	270 ttc
Boitier grand tour	370 ttc
Tiroir extractible pour disque dur	100 ttc
Appareil photo numerique Power Shot 350	3890 ttc
Appareil photo numerique Power Shot 600	NC
Appareil photo numérique KODAK DC20	1390 ttc
Scanner a plat 16 M de coul 1 passe 4800 dpi.	1290 ttc
Carte Ethernet BNC + RJ45 PNP ISA/PCI	130 ttc/180 ttc
Carte Hight Speed Numeris	840 ttc
Fax/Modem/Minitel 33600 bauds :	
US Robotics Vocal interne (Upgradable a S6600)	690 ttc
US Robotics Vocal externe (Upgradable a S6600)	790 ttc
Olitec Self Memory	1190 ttc
Sony Vocal externe	690 ttc
AT&T 28800 bauds interne	490 ttc
Streamer 2 Go interne	790 ttc
Onduleur 525 VA	890 ttc

Location PC + Graveur

PC + GRAVEUR = 250F/jour et 200F/week-end
GRAVEUR seul = 150F/jour et 200F/week-end

CD-ROM vierge + gravage de vos données	140 ttc*
CD-ROM vierge 74 mn l'unité/x10/x100	25 ttc/24 ttc/20 ttc
Graveur de CD-ROM JVC 2X/4X + soft	2590 ttc

*Dans certains magasins

Consommables tous types nous consulter.

Financement possible, nous consulter

Prix donnés à titre indicatif dans la limite des stocks disponibles et sous réserve d'erreurs typographiques

Hiroshi Group

Les prix du direct. La sécurité d'un groupe.

18 Magasins en France

TOUTE LA FRANCE

SERVICE TECHNIQUE



Du Lundi au Vendredi 9H à 19H
Le Samedi 9H à 13H
37, Av Jules Julien 31400 TOULOUSE

05.62.26.25.23

Pour la RÉGION EST, une HOT-LINE est à votre service au 03.88.36.56.00

NUMERO REVENDEURS
05.61.55.55.02
Fax : 05 62 26 52 90
K bis exige pour tout devis



SAV SOUS 24H

Dans tous les magasins HIROSHI GROUP

Ouverture prochaine d'un nouveau magasin HIROSHI à NANTES

PC Price
91, Cours Berriat
38000 GRENOBLE
Du Lundi au Samedi
Tél : 04.76.96.41.41 - Fax : 04.76.96.42.42

Giga Computer
20, Av du General Guillaut
66000 PERPIGNAN
Du Lundi au Samedi
Tél : 04.68.68.19.11 - Fax : 04.68.68.19.12

Microsys Computer

21, Av des Etats-Unis
31200 TOULOUSE
Du lundi au vendredi
Tél : 05.61.13.10.00 - Fax : 05.61.13.04.30

Nash Computer

46-52, Av Jules Julien
31400 TOULOUSE
Du Lundi au Samedi
Tél : 05.61.25.88.73 - Fax : 05.61.32.62.02

Cybertek
153, Cours Gambetta
33400 TALENCE
Du Mardi au Samedi 10H/20H
Tél : 05.57.96.75.76 - Fax : 05.57.96.75.81

Micro Direct
56, Av Charles Flahault
34100 MONTPELLIER
Du Lundi au Samedi
Tél : 04.67.63.51.16 - Fax : 04.67.63.31.19

HTD
181, Bd de la République
47000 AGEN
Du Lundi au Samedi
Tél : 05.53.48.20.20 - Fax : 05.53.48.20.25

Top Computer
C. Commercial Leclerc
31120 ROQUES S/GARONNE
Du Lundi au Samedi
Tél : 05.61.72.45.44 - Fax : 05.61.72.45.43

LBDI
12, rue Combarel
12000 RODEZ
Du Mardi au Samedi 10H/12H & 14H/19H
Tél : 05.65.68.93.94 - Fax : 05.65.68.93.90

Lite Computer
27, Quai Felix Maréchal
57000 METZ (face préfecture)
Du Lundi au Samedi
Tél : [illegible] - Fax : 03.87.75.19.29

Lite Computer

21, rue de la Krutenau
67000 STRASBOURG
Du Lundi au Samedi
Tél : [illegible] - Fax : 03.88.36.52.00

Lite Computer
42, rue de l'Arsenal
68000 MULHOUSE
Du Lundi au Samedi
Téléphone et Fax en attente.

On Line Computer
1, rue Guillaumin Quai St Martial
87000 LIMOGES
Du Lundi au Samedi
Tél : 05.55.33.52.31 - Fax : 05.55.34.81.16

PC Top
48, rue Montpensier
64000 PAU
Du Lundi au Samedi
Tél : [illegible] - Fax en attente

Micro Plus
22, CARRER MAJOR Edifice CALONES
PAS DE LA CASE PRINCIPAUTE D'ANDORE
Ouvert tous les jours
Tél : [illegible] - Fax : 00.376 800.306

PC Price
4, rue des Charmettes - 69100
VILLEURBANNE M° Charpennes (a 100 m)
Du Lundi au Samedi
- Fax : 04.78.89.88.33

Micro Direct
28, rue Florian
30100 ALES
Du Lundi au Samedi
Tél : [illegible] - Fax : 04 66.52.16.49

Giga Computer
23, Bd Maréchal Joffre
11100 NARBONNE
Du Lundi au Samedi
Tél. : 04.68.41.04.20 - Fax : 04.68.41.02.67

Vente Par Correspondance

Centralisation des appels, du lundi au vendredi de 9H à 19H



PAR TELEPHONE 05.62.26.60.01

PAR COURRIER SUR PAPIER LIBRE FAX: 05.61.55.16.89

HIROSHI GROUP - 46/52 Av Jules Julien 31400 TOULOUSE

Livraison de 24 à 72 H. Frais d'expédition : 100 Fttc jusqu'à 5 Kg, 150 Fttc jusqu'à 10 Kg et 250 Fttc pour une config. complete. VPC ouvert de 9 H a 19 H, du lundi au vendredi. SAV sous 24 H. Paiement par carte bleue ou par chèque. Commande par fax, courrier ou télephone Tous nos prix sont TTC.

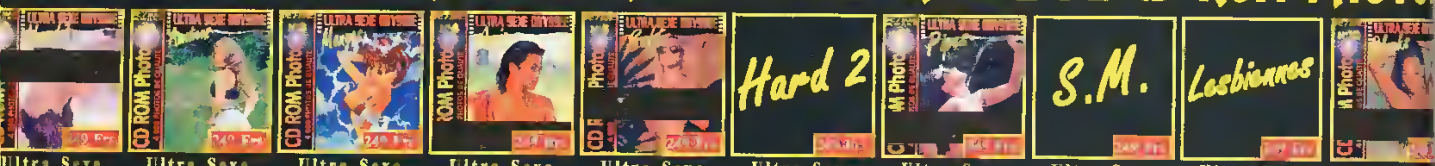
CYBER VISION
L'Univers du CD ROM

LE PLUS GRAND MAGASIN DE CD ROM A PARIS

15000 PRODUITS EN STOCK, 1500 REFERENCES
VOUS ATTENDENT AU 37 RUE DE LAPPE 75011 PARIS
METRO BASTILLE, DE 10H A 19H
NOUS RACHETONS TOUS VOS CDX CASH OU PAR BON D'ACHAT
GROSSISTES, REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS PAR FAX : 01 49 29 02 19



CYBERVISION VOUS PRESENTE SA NOUVELLE GAMME DE CD ROM PHOTO



Ultra Sexe Odyssée Vol.1 HARD 1 | Ultra Sexe Odyssée Vol.2 Amateur | Ultra Sexe Odyssée Vol.3 Mangas | Ultra Sexe Odyssée Vol.4 Asie | Ultra Sexe Odyssée Vol.5 Soft | Ultra Sexe Odyssée Vol.6 HARD 2 | Ultra Sexe Odyssée Vol.7 Fellation | Ultra Sexe Odyssée Vol.8 S.M. | Ultra Sexe Odyssée Vol.9 Lesbiennes | Ultra Sexe Odyssée Vol.10 Black

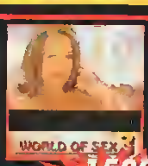
LA TOUTE DERNIERE COLLECTION DE 12 TITRES DE 4 000 PHOTOS CHACUN. TOUS LES THEMES POUR TOUS LES GOUTS ET UNE QUALITE PHOTO ENCORE JAMAIS EGALEE.



Découvrez l'intelligence artificielle au service du cybersexe ! Le plus grand interactif jamais produit ! Future meilleure vente de l'année !!

CD ! 399 Frs

AMUSEZ-VOUS AVEC JULIA CHANEL



WORLD OF SEX 3 449 Frs

15000 PHOTOS ! 25 FILMS !

NOUVEAU ! Les Experts Vol. 1 149 Frs

D & P : Experts 1 : Une grande nouveauté ! 2000 photos hyper hard sur le thème des bourgeoises.

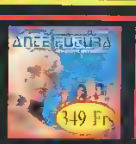
NOUVEAU ! Les Experts Vol. 2 149 Frs

D & P : Experts 2 : Voici 2000 nouvelles photos sur le thème des étudiantes. Des images toujours aussi chaudes !



429 Frs

ULTRA VIXEN LE JEU EN IMAGES DE SYNTHESE



349 Frs

ANTE FUTURA : Dolly, Zabou, Lamour dans ce magnifique interactif. Un film hyper original et en décors naturels.



349 Frs

Fantasmes Interdits : L'amour avec Sue Ann comme si vous y étiez. Un CD pour les vrais amateurs de bondage.



199 Frs

TABOUS N°5 : Le nouveau Tabous entièrement consacré aux couples hard. 5000 photos extrêmes.



249 Frs

Ultra Sex Guy : 2000 photos très chaudes avec de très beaux mecs sans tabous.



249 Frs

Men of Porn : Une avalanche de photos et d'extraits de films avec les mecs + chauds.



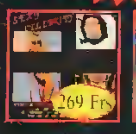
199 Frs

LASURE CD 4 : ble CD : l'un est en jeu interac- l'autre au sexe qu'on sexe dans spectu les + X.



249 Frs

TOTAL FANTASY 4 : Une qualité inégalée pour 4000 nouvelles images inédites qui vous surprendront.



269 Frs

SEXY CELEBRITY : + de 100 nouvelles stars nommées, se montrent nues sur 1500 photos de qualité.



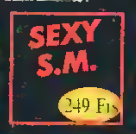
399 Frs

PACK STARS DU X INTERACTIVES : 3 CD Rom Mac et PC avec Zarn White, Draghixe, Rebecca Lord...



369 Frs

Sex With Jenna : La meilleure experience sexe et interactive avec la + belle du monde, Jenna Jameson.



249 Frs

SEXY SM : 4000 photos où tout l'art de la perversion et des pratiques SM sont montrés.



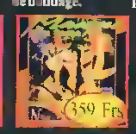
399 Frs

MASCARADE VF : 3CD, 150 scènes hard interactives pour la plus belle des réalisations CD X français.



369 Frs

HUNGARIAN GIRLS : Le nouveau J.B. Root. 15 filles + 2H de délires interactifs en Hongrie.



359 Frs

MASQUE : Les grandes stars du hard américain sont réunies sur cet interactif erotique !



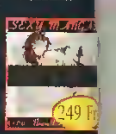
279 Frs

PACK NIPPON : 3 CD Nippon Obsession vendu pour le prix d'un : Nippon 1 et 2 + Nippon Hors Série.



399 Frs

MANGHARD : Le premier pack mangas de 3 CD vidéo (2H) et photos 100 % français.



249 Frs

SEXY MANGAS : 4000 photos mangas hard pour satisfaire les goûts des plus exigeants.



VENTE PAR CORRESPONDANCE
8 H CHRONO + Encaissement Uniquement A L'Expédition
COMMANDEZ et REGLEZ par CB au 08 36 69 04 49

3615 CYBERVISION !
3617 CD GRATIS !

300 référen... dispo. 24H/... Recevez gratuitem... plus de 40 CD F...



FANTASCENES VOLUME 3

Le troisième volume d'un Interactif de haute qualité. Retrouvez cinq des plus belles et des plus chaudes filles du monde, puis réalisez tous vos phantasmes grace à 2 caméras qui filmeront vos ébats sous tous les angles.

PRIVATE VF



279 Frs

PYRAMID : La version CD ROM du meilleur film X jamais réalisé. Une Tania Russef éblouissante. MAC/PC



PRIVATE PRISON : Le + sympa et le + diversifié des interactifs Private. Une prison où règne des hardouses de choc !



249 Frs

Private Coll. N° 4 : 2000 nouvelles photos hard core tirée des archives de Private Magazine... Rien que du bon !



PLEASURE PARK 2 : Jeux étonnants et sexe digital. Vous serez le maître et elle répondront à tous vos phantasmes !



Private Investigator : Vous incarnez un détective privé, et vous devez redoubler d'astuce dans des enquêtes très hard !



Interactive XXX (Mac/PC) : La collection la + hard et la + explicite des Private. Des photos et des vidéos très chaudes d'une grande qualité.



Private on the Net (Mac/PC) : Meilleure vente de produits Private pour la meilleure des compils photos du N° 1 mondial du sexe. Un top !



SEXY CELEBRITY 2 : 500 stars du cinéma, de la chanson, de la mode, de la télévision ou du sport sur plus de 2000 photos.

329 Frs



329 Frs

STARS GALLERY : 200 stars, 3000 photos. Parcourez un musée entièrement interactif.

PACK : LES 2 CD STARS POUR 599 Frs

EXCEPTIONNEL !

1 CD CHARME ACHETE, 2 CDX OFFERTS



SHIN ANGEL : 30 mn de vidéo Manga hyper hard. Le meilleur catalogue mangas sur CD Rom.



(CYBERVISION VOUS OFFRE 2 CD X POUR 1 CD ACHETE)

LA VENTE DES CD ROM DE CHARME EST INTERDITE AUX MINEURS

"Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant."

Bon de commande à retourner à *CYBERVISION* 37 rue de Lappe 75011 PARIS - Envois sous plis discrets

OM ..... Prénom .....
dresse .....
.....
ode postal ..... Ville .....
règle par : Chèque ❍ Mandat ❍ CB ❍ Signature :
____/____/____/____ Date : __/__

JE CERTIFIE ETRE MAJEUR SIGNATURE :

GEN 4

PRODUIT	PRIX
❒ 1 CD ROM X achete, 2 CD ROM offerts	GRATUIT !
FRAIS DE PORT	30 Frs
TOTAL	

❒ **CATALOGUE GRATUIT : PLUS DE 300 PRODUITS DISPONIBLES ! (RENVOYEZ LE BON DE COMMANDE AVEC VOS COORDONEES)**

CD SHOP

TOUT EN VF MAC & PC

CHRONOPOST

Envoi en 24h

CADEAU

Tabatha Interactive
Pour toute commande



Zara White
Pour tout achat supérieur à 400F



Nouveautés

4 nouveaux CDX garantis 100% interactif



Virtual Dragueur
Jeu interactif sur 3 CD ! Vous séduisez de superbes créatures. Le produit de la rentrée

Plaisirs Mangas III
Plus de 4500 photos 100% manhard et 1h de vidéo





Virtual Mafia
Vous êtes caid de la Mafia sans scrupules, surtout avec les filles des bandes rivales

Pack 5 CDX Photos
Asie, Anal, Pipes, SM





Fantasmes Interdits
Le premier jeu vraiment interactif exclusivement réservé à un public averti

Stars du X Interactives
Collection de 3CDX interactifs d'excellente qualite





Interactive Débutantes
Retrouvez sept jeunes amatrices pour leur premiere expérience !

Tabous & Interdits 6
Gros sams Hard. Plus de 5000 photos



Sélection INTERACTIF

Une sélection de 6 CDX interactifs d'excellente qualite à prix très doux



Virtual détective VF Mac&PC | Pleasure CD4 VF Mac&PC | Le Temple de l'amour VF Mac&PC | Tabatha Interactive VF Mac&PC | Draghixa Interactive VF Mac&PC | Virtual TopModel VF Mac&PC

Sélection PHOTO

La collection de référence en CD de photos 5000 images par titres, classées par thème



Sélection MANGAS

De superbes créatures s'offrent à vous. La saga du Manga continue.



Plaisir Mangas 1 VF Mac&PC | Plaisir Mangas 2 VF Mac&PC | Mission Extreme VF Mac&PC | Special Mangas X VF Mac&PC | Fantasmes Charnels VF Mac&PC

Sélection PACKS

De trois à cinq CD pour le prix d'un. Avec quatre nouveaux packs exceptionnels



Pack 5CDX Amateur SM Photo | Pack 4CDX Pleasure CD 1 2 3 | Pack 3CDX Video | Pack 5CDX Interacufs | Pack 3CD Mangas

Photos non contractuelles

COMMANDEZ PAR TEL AU 01.43.38.75.68

A renvoyer à Digital Press 242, bd Voltoire 75011 PARIS

Désignation	Montant

Désignation	Montant

Désignation	Montant
Envol par CHRONOPOST 89F	
Frais de port France 36F Etranger et Dom Tom 59F	
1CDX Tabatha Interactive	Gratuit
Total	

Reglement à l'ordre de DIGITAL PRESS ❒ Chèque ❒ Mandat ❒ CB

expire

Nom . . . . . Prenom . . . . . .

Adresse . . . . . CP . . . . . .

. . . . . Ville . . . . . .

Je certifie être majeur Signature

2 bonnes nouvelles

EN KIOSQUE !

onne
ouvelle 1

1 magazine brulant + le CD-ROM en VERSION INTÉGRALE



onne
ouvelle 2

rofitez de
otre offre
ans
bligation
achat

10 CDX GRATUITS

10 CDX GRATUITS

Les filles d' Aldo Bergman
Asie 1 (photos)
Teeny Bondage (photos)
Oral Service (interactif)
Virtual Casting (interactif)
❒ L'Odyssée du Plaisir
❒ Stars du X Interactive
❒ Startrique (film)
❒ Fantasme Anal (photo)
❒ Deborah Mangas (vidéo)

Frais de port
Nombre de CD :
..... fois 39F
Total à payer :
.....F

ABONNEMENT/COMMANDE

1 an 5 numéros + Hors série **392 F**
Je commande **CDX n°1** (frais de port inclus) **69 F**
èglement à l'ordre de CDX INTERACTIF
DX INTERACTIF BP 78-75961 PARIS CEDEX 20

Chèque ❒ Mandat ❒ CB

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| expire |_|_|_|

om . . . . . Prénom . . . . . .

dresse . . . . . CP . . . . . .

ille . . . . . .

Je certifie être maieur. Signature

2 nouveautés en kiosque !

BallOOn'X et les Hôtesses du téléphone ros

BallOOn'X

40 niveaux et autant de séquences vidéos avec des jeunes femmes qui ont de la conversation !

Un jeu inédit et trépidant

Crevez un maximum de ballons en un minimum de temps





En kiosque

Pour PC et MAC 69 F seulement !







Hôtesses du téléphone rose: choisissez votre interlocutric et tentez de la convaincre de vous dévoiler ses charmes

Également disponibles :

BOMB'X DAL'X CASTL'X ARCAD'X Internet Rose Filles JB. RO



versions disquettes uniquement

versions CD-Rom

Bomb'X : 50 tableaux jouables à 4 en simultané.
Dol'X : un labyrinthe en 3D et 15 niveaux.
Castl'X : un grand jeu d'aventure et d'enquête policière avec Maëva
Arcod'X : un jeu de plateforme avec 35 séq.vidéo illustrant le Kamasutra
Internet Rose : une visite guidée des sites les plus chauds sur le Web.
Filles de JB Roat : toutes les stars filmées par le maître du CyberSex.

BON DE COMMANDE à remplir en capitales et à retourner à
MEDIAGOGO - 210 rue du Fbg St-Martin, 75010 PARIS

CD d'imoges
❒ PC /Mac

TITRES
❒ Internet Rose

PRIX
❒ 49 F

Jeux et CD-Roms interactifs disponibles:

❒ PC
❒ MAC
Pour les jeux, précisez votre configuration.

❒ Bomb'X
❒ Dol'X
❒ Castl'X
❒ ARCAD'X
❒ BALLOON'X
❒ Filles de JB Roat
❒ Hôtesses du téléphone rose

❒ 1 titre = 69 F
❒ 2 titres = 125 F
❒ 3 titres = 175 F
❒ 4 titres = 220 F
❒ 5 titres = 260 F
❒ 6 titres = 300 F
❒ 7 titres = 335 F

Montant : ____ F + 20 F de Port = Montant total ____ F.

NOM : . . . . . .
PRENOM : . . . . . .
ADRESSE : . . . . . .
. . . . . .
Code postol : . . . . . Ville. . . . . .
Le. . . . . Signoture.

accompagné de votre reglement par chèque (Eurochèque exclus) ou mandat exclusivement

16 CD-ROM À RECEVOIR GRATUITEMENT*





*VOUS NE PAYEZ QUE LES FRAIS D'ENVOI.
SOIT 39 FRANCS PAR CD-ROM

Cochez les CD-Rom que vous désirez recevoir

- ☐ Virtual Gang Bang *(interactive)*
- ☐ CD de rencontres *(interactive)*
- ☐ Anal Rodéo *(interactive)*
- ☐ Les avaleuses *(1000 photos)*
- ☐ Teeny Bondage 1 *(1000 photos)*
- ☐ Teeny Bondage 2 *(1000 photos)*
- ☐ Asian 1 *(1000 photos)*
- ☐ Asian 2 *(1000 photos)*
- ☐ Star Trique *(video X)*
- ☐ Virtual Vision *(1000 photos)*
- ☐ Fantasm Anal *(1000 photos)*
- ☐ MangasHard 2 *(photos Mangas)*
- ☐ Virtual vision oral *(photos)*
- ☐ Virtual vision Anal *(photos)*
- ☐ Virtual vision SM *(photos)*
- ☐ Virtual vision Top Model *(photos)*

TOTAL CD-ROM ☐ FOIS 39 FRS

A retourner à CDXMAG, 33 rue des prairies 75020 PARIS

Nom :

Prenom :

Adresse:

Code Postal :

ville :

Nombre de CD-Rom ..... X 39F = ... F

☐ règlement par cheque (à l'ordre de CDXMag)

DEVENEZ RICHE GRATUITEMENT*

RICHE DANS LA VIE



RICHE EN TRAVAILLANT



RICHE VIRTUELLEMENT



*VOUS NE PAYEZ QUE LES FRAIS D'ENVOI.
SOIT 39 FRANCS PAR CD-ROM

Cochez les CD-Rom que vous désirez reçevoir

- ☐ Gagnez au loto *(vie pratique)*
- ☐ Logithèque *(vie pratique)*
- ☐ Gerez vos comptes *(Gestion)*
- ☐ Casino *(jeux)*
- ☐ Ma boîte de jeu *(jeux)*
- ☐ Jeux de cartes *(jeux)*
- ☐ Sport ! *(jeux de golf, foot,..)*
- ☐ Rise of the triad *(doom-like)*
- ☐ Duke nukem *(doom-like)*
- ☐ Descent *(doom-like)*
- ☐ Abuse *(shoot)*
- ☐ Word95 débutants *(formation)*
- ☐ Word95 lettres & CV *(formation)*
- ☐ Word95 publipostage *(formation)*

TOTAL CD-ROM : ☐ FOIS 39 FRS

A retourner à CDXMAG, 33 rue des prairies 75020 PARIS

Nom :

Prenom :

Adresse:

Code Postal :

ville :

Nombre de CD-Rom ..... X39F=..... F

☐ règlement par chèque (à l'ordre de CDXMag)

EGALEMENT SUR LE 3617 CDActif

45 CD Rom de charme à recevoir GRATUITEMENT

Il suffit de les demander sur l

3617 CD Actif

5,57F la minute

1-Choisissez le ou les CD désirés.
2-Laissez-nous simplement vos coordonnées sur le 3617 *CD Actif* ou renvoyer le bon de commande ci-dessous.
3-Vous les recevrez Gratuitement, sous plis discret par la poste en 48 heures.

Une offre vraiment complète : Video, Mangas, photos, jeux interactifs



Nippon Hard I : video mangas X en V.F et en plein ecran. 4 titres disponibles Mac & PC.



La nouvelle collection "Stars du X interactives" avec LEA MARTINI.



PLEASURE CD N°1 : la rencontre du CD ROM avec la célèbre pipe du mois



Virtual Vision 10 titres disponibles volume 1 Spécial Asie



Total Fantasm Anal



Un merveilleux CD interactif avec ZARA WHITE

Oui, je souhaite recevoir par la poste, sous plis discret les CD Rom **GRATUITS** suivants
Je ne paye que les frais d'envoi & d'expédition soit 39 F par CD

BON DE COMMANDE *à renvoyer à CD Actif 52 avenue Parmentier 75011*

CB n° _|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_/ **CB**expire _|_|_|_/

Nom : .....Prénom.....

Adresse :.....

Code Postal .....Ville .....

- ❑ Deborah Mangas - *interactif*
- ❑ Lea Martini interactive - *interactif*
- ❑ Oral Games - *interactif*
- ❑ Voyeur extreme - *interactif*
- ❑ Virtual secrétaire - *interactif*
- ❑ Les filles d'Aldo Bergman - *Photos*
- ❑ Zara Whites interactive - *interactif*
- ❑ Virtual Vision Anal - *Photos*
- ❑ Virtual Vision Mangas - *Photos*
- ❑ Virtual Vision Mangas2 - *Photos*
- ❑ Fantasm Anal - *Photos*
- ❑ Virtual Vision ASIE- *Photos*
- ❑ Les filles de Mike Ancher - *Photos*
- ❑ L'odysee du plaisir- *Video Mangas*
- ❑ Humiliations Mangas - *Video Mangas*
- ❑ Esclaves & soumises- *Video Mangas*

Nombre de CD :.....
fois 39fr =.....

Règlement par CB ou cheque à l'ordre de CDACTIF

Je certifie être majeur
Signature

+ de 6000 sharewares par modem au 08 36 70 28 12

modem inside

Des tonnes de patch (vies infinies...) pour les meilleurs jeux du moment (Quake...)

• Mais aussi...

Des démos de jeux et les dernières versions des sharewares du moment, sans oublier plus de 10 000 images «sexy».

• Téléchargement

+ de 250 Mo de nouveautés commentées en français, classées et validées sur Mac et PC chaque mois.

• Rapidité

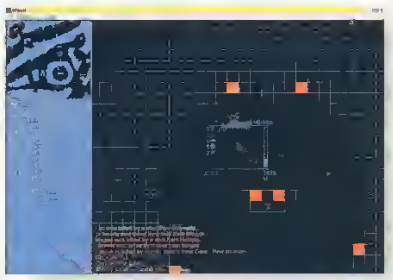
Téléchargez jusqu'à 33600 bps (v34+).

• Comment faire?

Pour obtenir le logiciel " Sapristi ", reportez vous au CD-Rom de Génération 4, dossier Modem. Si vous possédez un modem 14.400 et + récent, attention la chaîne d'init est : AT&F, AT&F1 ou ATZ. Attention le 08 36 70 28 12 doit être suivi de 6 virgules (,) pour la temporisation.

NOUVEAU

LES DEUX SHAREWARES DU MOIS



XpilotNT v0.7 WIN95/NT

Le jeu le plus joué sous Unix adapté pour Windows 95 ! Xpilot se situe dans l'espace, vous devrez détruire vos concurrents.Il vous faut obligatoirement un accès internet pour pouvoir utiliser ce programme. Pour lancer le jeu: connectez-vous sur Internet, lancez Xpmonnt.exe (inclus), qui lancera xpilotnt lorsque vous aurez choisi un serveur.



Roll'em V2.0 WIN95

Un beau jeu de réflexion où vous devrez placer des billes le plus loin possible en essayant de bloquer l'adversaire dans ses mouvements.

Sapristi windows + Sapristi mac

UNE COLLECTION DE CD GRATUITS SUR LE 3617 POINTCD.*

INCROYABLE TOUS CES CD GRATUITS

NOUVEAUTES INTERACTIVES.

PHOTOS INEDITES

JEUX, VIE PRATIQUE FORMATION.

PLEASURE CD N°2



PLEASURE CD N 2

INCLU le jeu VIRTUAL CASTING avec ZABOU.

STARS



STARS NUES VOL.1



STARS NUES VOL.2

VIE PRATIQUE



GAGNEZ AU LOTO



LOGITHEQUE

FEMMES PERVERSES



F.P ETUDIANTES

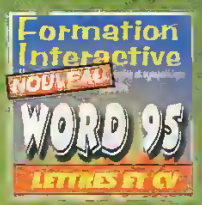


F.P BOURGEOISES

FORMATION



WORD95 (débutants)



WORD95 (lettres & CV)

INTERACTIFS



CD de RENCONTRES



SODO A GOGO



DEBORAH MANGA



EROTICA MANGA

PERVERSIONS EXTREMES



P.E BONDAGE



P.E AMATEURS



P.E PIPES



P.E ANAL

JEUX



ABUSE



RISE OF THE TRIAD



CASINO



JEUX DE CARTES

Retrouvez tous ces CD et encore une dizaine d'autres sur le 3617 POINT CD

GRATUITEMENT

3617 PointCD*

Plus rapide...

1) Choisissez votre CD Rom
2) Laissez-nous simplement vos coordonnées.
3) Envoi en 48h sous plis discret...

Dizaines d'autres titres sur le 3617 PointCD
Envoi sur simple demande : Interactifs, photos...

Bon de commande à renvayer à POINTCD, BP 7B - 75961 PARIS CEDEX 20.

Nom.....Prénom.....

Adresse.....

CP.....Ville.....

Règlement à l'ordre de CDX-MAG

Je certifie être majeur
Signature

- ❑ Cheque
- ❑ Carte Bancaire

_____/ exp ____/

Cochez les CD gratuits que vous désirez recevoir.
Vous ne payez que les frais d'expédition, soit 39 frs pa

❑ Pleasure CD n°2 (interactif)	❑ Stars Nues Vol 1 (photos)	❑ Abuse (jeu)
❑ oralgames (interactif)	❑ Stars Nues Vol.2 (photos)	❑ Casino (jeux, casino v
❑ CD Rom de rencontres (interactif)	❑ F.P etudiantes (photos ♀)	❑ Jeux de cartes (jeux)
❑ Star Trique (interactif)	❑ F.P bourgeoises (photos♀)	❑ Gagnez au loto (vie p
❑ Quasimodo (interactif)	❑ Perversions Extremes vol 1 (photos♀)	❑ Logitheque (vie prati
❑ Cyrano (interactif)	❑ Perversions Extremes vol.2 (photos♀)	❑ Gerez vos comptes
❑ Tabatha Interactive (interactif)	❑ Perversions Extremes vol.3 (photos♀)	❑ WORD lettres & CV (
❑ Erotica Manga (mangas)	❑ Perversions Extremes vol 4 (photos♀)	❑ WORD publipostage
❑ Deborah Manga (mangas)	❑ Rise of the Triad (jeu doom like)	❑ WORD pour débutan

Nombre de CD : ..... fois 39frs = ... frs

TOTAL GENERAL . FF

Légendes d'automne

Les éditeurs sont contrariants. Nous les soupçonnons même de retarder leurs produits pour disqualifier nos meilleurs pronostics. Dans ces conditions, nous ne sommes sûrs de rien. Voici donc deux jeux dont nous ferons peut-être le test au prochain numéro. Voilà.

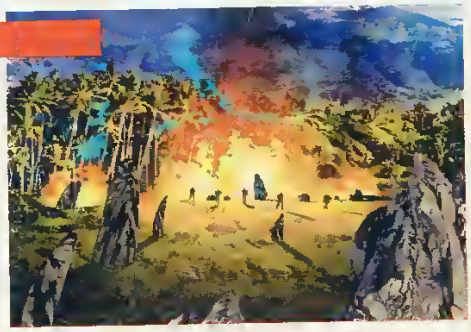
TOTAL ANNIHILATION



Il était une fois un jeu qui, loin des traditionnels C&C-like, apportait quelque chose à l'univers désormais sans surprise des wargames en temps réel. Car il était beau et intelligent, et se permettait même d'intégrer de nouvelles dimensions comme la gestion des reliefs et des obstacles visuels. Alors, rares furent ceux qui l'entr'aperçurent mais ceux là furent conquis. Le mois prochain, il sera là !

LANDS OF LORE 2

Nous savons que des fées se sont déjà penchées sur son berceau. La première a dit « tu auras un scénario en béton », la seconde « tu auras une interface optimale » et la troisième « tu auras de bien belles scènes cinématiques ». De toute façon, s'il a hérité des qualités de son aîné, il deviendra rapidement le jeu de rôle mythique dont le genre a besoin pour redorer son blason. Au prochain numéro !



Palmarès des meilleures ventes du mois de juin *Electre Multimédia*

Rang	Nombre de mois	TITRE	EDITEUR(S)	Classement du mois précédent	Evolution	Meilleur classement
1	(1)	Dungeon Keeper	Bullfrog	-	-	1
2	(1)	Atlantis	Cryo	-	-	2
3	(7)	Alerte Rouge : Mission Taïga	Westwood	2	↘	1
4	(2)	Moto Racer	Electronic Arts	10	↗	4
5	(1)	Grand Prix 2	Microprose	-	-	5
6	(7)	Tomb Raider	Core Design	1	↘	1
7	(2)	Theme Hospital	Electronic Arts	4	↘	4
8	(1)	Roland Garros 97	Microfolies	-	-	8
9	(3)	Diablo	Blizzard	7	↘	3
10	(1)	Need For Speed 2	Electronic Arts	-	-	10
11	(1)	Flight Simulator 6	Microsoft	-	-	11
12	(7)	Duke Nukem 3D	Apogee Soft/Forgem	11	↘	1

Electre
3615 Electre
Retrouvez parmi 5 000 titres CD celui qui vous intéresse.

DIFFUSION CONTROLE OJD 1996